

Nº3 Agosto de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
REGALO
TRANSFER DE LARA CROFT
JUEGOS
Shadowman, Umjammer Lammy, DiscWorld Noir, Descent 3, Ape Escape, Kingdoms, Outcast, Omega Boost
CINE
Star Wars: La Amenaza Fantasma
ESPECIAL
DIV 2: Haz tus propios juegos
Todos los juguetes de Star Wars
Sorteos: 1 Play, 1 N64, 20 DIV2, 5 Ape Escape, 3 figuras de Lara, 20 gorras de SCREENFUN
¡Estrategia diabólica!
Dungeon Keeper 2
Si aún quieres más...
METAL GEAR SOLID
Missions
El terror llama a tu puerta...
Dino Crisis y Silent Hill
Especial guía Star Wars Amenaza Fantasma, con todos los mapas secretos

APRILIA RECOMIENDA UNA CONDUCCIÓN RESPONSABLE.

AHORA EN TODOS LOS MODELOS DE APRILIA.

MOTO GO
garantía 3 años

Garantía de 3 años.

WORLD CHAMPION
92 94 95 96 97 98

El sistema de calidad de Aprilia,S.p.A. está certificado por la ISO 9001.

aprilia
The sense of wonder.

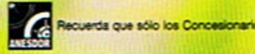
Area 51.

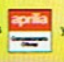
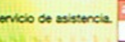
El medio para navegar en el próximo milenio.

TIPOLOGIA	Unidad Móvil Terrestre_
CODIGO	Area 51_
NIVEL TECNOLOGICO	Absoluto_
EQUIPAMIENTO	Suspensión delantera monobrazo N.T.S._ Amortiguador trasero central-horizontal S.I.P.S._ Cuadro de mandos digital retroiluminado controlado por microprocesador_ Chasis rígido de cuna desdoblada_
CARACTERISTICAS	Indicado para misiones de corto-medio alcance llamadas "Relámpagos Urbanos"_
CONTRAINDICACIONES	No se recomienda en ataques aéreos_

www.aprilia.com

El proyecto Area 51 es top secret_
por favor, memoricen estas instrucciones y tráguense este expediente_
Fin de la comunicación_



Recuerda que sólo los Concesionarios  y Servicios Oficiales de Aprilia te garantizan una compra segura y un perfecto servicio de asistencia.  Así mismo, ellos te indicarán el Punto de Venta autorizado más cercano.

REGALO SCREENFUN



¿Verdad que no te importaría nada llevar a Lara contigo a todas partes? A la playa, la piscina, la montaña... ¡SCREENFUN tiene la solución!

Lara te acompaña: ¡Déjate ver con camisetas hechas por ti mismo!

Qué compro para imprimir mis T-shirt

- **Hojas transferentes para camisetas claras:** las hay de casi todos los fabricantes en las tiendas especializadas. Su precio: el paquete de papel transfer de Hewlett Packard incluye 10 unidades tamaño A4 y cuesta unas 2.800 ptas.
- **Cualquier camiseta blanca o de colores en tono pastel de algodón o mezcla de algodón y fibra.**

T-Shirts

Lo que necesitas

- Papel transfer
- Un programa de gráficos cualquiera. Los programas de impresión especiales para camisetas son más cómodos pero no son indispensables.
- PC e impresora de chorro de tinta.
- Plancha
- Camiseta de algodón blanca.

Así se hace:

1. Dónde encontrar los dibujos

Puedes conseguirlos en CD's de cliparts, en Internet, escaneando imágenes de libros, revistas o tus propios dibujos y fotos.

2. Realizar la imagen

Inserta la imagen que quieras en un programa de gráficos, donde podrás ampliarla, hacerla más pequeña, recortar partes o añadir texto. Para medir el tamaño, es importante tener en cuenta el diseño completo, es decir, imagen y texto tienen que caber en una hoja de papel transfer de tamaño DIN-A4.

3. Imprimir sobre el papel.

Tienes que imprimir la imagen como si se reflejara en un espejo. Te aconsejamos que primero realices una prueba sobre papel normal.

4. Recortar la imagen

Deja secar la hoja durante unos minutos y recorta la imagen de tal forma que quede un borde de unos milímetros alrededor, para evitar que se emborronen los bordes al planchar.

5. Planchar la imagen

Pon la temperatura de la plancha al máximo y deja que se caliente durante unos ocho minutos antes de usarla.

Plancha sobre algo duro, lo ideal es una mesa con una toalla encima. Comprueba que la prenda que vas a utilizar está totalmente lisa, coloca la imagen con la parte adherente sobre la camiseta que vayas a utilizar. Plancha ejerciendo mucha presión, sobretodo en los bordes. Vuelve a planchar la imagen para fijarla mejor.

Lavala siempre del revés y nunca a más de cuarenta grados.

Espacio rese[illegible] para peg[illegible] tu transfer. Si tu transfer no se en[illegible]entra en su sitio, mándanos una carta a la dirección: [illegible] .L., S en C. [illegible] rezo 15-3. 28[illegible] [illegible]ferencia: Transfer regalo.

SCREENFUN TRANSFER

ASÍ SE HACE

1. Con la foto boca abajo (este texto debe quedar hacia arriba), coloca el transfer en la parte de la prenda que más te guste.
2. Pon la plancha en posición 'algodón' (si no aparece esta opción en la plancha, debes escoger la potencia máxima), y presiona con ella sobre el transfer durante unos 25 segundos. Deslízala suavemente de arriba abajo.
3. Espera 3 minutos y retira luego el papel protector (despega una esquina y tira enérgicamente del papel).
¡Ya tienes lista tu nueva camiseta!
Las camisetas con transfer pueden lavarse a máquina a 30 grados de temperatura. Al planchar la tuya, procura no rozar el transfer de nuevo (puedes plancharla del revés).

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Te gustaría hacerte una camiseta para este verano con tu propio diseño? En SCREENFUN sorteamos cinco paquetes de hojas de transfer. ¡Para que crees estilo!
SCREENFUN, Ref. Transfer
Apdo. de correos 51.323
28080 Madrid

SCREENFUN

¡Seguimos pasándolo en grande! Porque cada vez son más y más los amigos que vienen a formar parte de este club de locos por los videojuegos: SCREENFUN. En este número, te meterás en la piel de Shadow Man, te divertirás con Ape Escape y Conker's, morirás de pánico en tu visita a Silent Hill, afinarás tu guitarra con Um Jammer Lammy y demostrarás tus virtudes como piloto en Descent 3. Y aún hay más: suspense en las penumbras de Discworld Noir, un viaje en el tiempo con Kingdoms y ¡la guía con todos los mapas de Star Wars: Episodio 1! Y por supuesto, cine, hardware, trucos, Internet... No te lo pienses más y ¡PRESS START!



PS — DINO CRISIS P. 6



PS — METAL GEAR MISSIONS P. 7



PS — SILENT HILL P. 20-21

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

ÉXITOS

BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:

PC — DESCENT 3 P. 24-25



CINE: STAR WARS: EPISODIO 1 P. 64-65



PC PS — ¡Con mapas completos para PC y Play!

1ª PARTE GUÍA EPISODIO 1 P. 34-43

WEBS VERANIEGAS P. 72-73



Con Shadow Man te vas a enterar de lo que es tener miedo...

PC

HARDWARE

SOFTWARE

INTERNET

Y MÁS...

ESPECIAL

CINE

ARTÍCULOS

SCREENFUN TRUCOS

págs. 33 a 48 **¡COLECCIONABLES!**

¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

¿Quieres tener una completísima guía con todos los mapas de La Amenaza Fantasma? ¿Y ser el primero en las carreras de pod racers? Ya sabes: ¡SCREENFUN-TRUCOS! 16 páginas coleccionables con todos los trucos y secretos de tus juegos favoritos. Y por si esto no fuera suficiente, en SCREENFUN te ofrecemos todavía más: TRUCOS POR CARTA. Mándanos una carta con tus dudas, consultas y, por supuesto, con los trucos que hayas descubierto tú mismo, y te contestaremos lo antes posible. SCREENFUN: TRUCOS POR CARTA apdo. 51.323, Madrid 28080.



La Dreamcast ya tiene precio: 39.900 ptas.

Se destinarán 6.400 millones de ptas. a la promoción.

Antes de Navidad llegarán entre 20 y 30 juegos más.

Japón ha sido conquistado: ¡1 millón de DCs en 4 meses!



Las andanzas de Sonic tienen mejor aspecto que nunca. Todos le daban por jubilado, pero parece que la mascota de Sega aún tiene mucha leña que repartir. Además, por primera vez, Sonic estará dotado de voz.



Sega Rally 2 es la mejor oferta de DC para todos los fans de la velocidad. Es el primer juego de consola que permitirá jugar en la Red

El House of the Dead fue exclusivo para la Saturn, y es de suponer que su secuela sólo saldrá en la la DC.. Ya hay varios juegos en proyecto compatibles con la pistola de luz



Llega la nueva generación

Dreamcast™

El 23 de Septiembre de 1999 desembarca en Europa la más formidable consola creada hasta la fecha. Sega vuelve a lo grande.

Tras la derrota y humillación de su consola Saturn a manos de las exitosas PSX y N64, Sega se prepara para entrar pisando fuerte en el mercado europeo y barrer a sus competidoras con lo que prometen será toda una revolución en el mundo de los videojuegos domesticos. Dotada con una tecnología muy superior a la de cualquier otra consola, **Dreamcast además incluye en su oferta un modem de 33.6 kbytes (ampliable) y acceso gratuito a la Red para todos sus usuarios.** La ofensiva de Sega se completa con contratos con Capcom y Namco (dos de las más poderosas empresas de videojuegos del momento), que producirán juegos exclusivos para DC. Sega parece decidida a poner toda la carne en el asador con esta nueva plataforma, cuyo 'lanzamiento relampago' ha cogido a sus rivales con la guardia bajada.

Diez serán los títulos que protagonizarán la puesta de largo de la DC en Europa. **La estrella es *Sonic Adventures*, que se perfila como el buque insignia del lote:** en efecto, el nuevo Jump´n Run del erizo azul ha sido recibido con éxito tanto de los medios como del público, y es uno de los grandes favoritos para el juego del año.

Pero no todo iba a ser de color de rosa para los directivos de Sega: ya han empezado a surgir voces en contra que acusan a la consola de haberse precipitado en su lanzamiento. Algunos creen que le falta pulirse, y además, no son pocos los usuarios que, tras verse abandonados a su suerte tras comprarse la Sega-CD y la Saturn, temen ahora que la historia se repita.

Entre tanto, y desde la sombra, Playstation-2 de Sony y Dolphin de Nintendo preparan el contraataque...

LOS 10 + ESPERADOS

1	SONIC ADVENTURES
2	SEGA RALLY 2
3	BIO HAZARD CODE V
4	HOUSE OF THE DEAD 2
5	POWER STONE
6	SOUL CALIBUR
7	MARVEL VS CAPCOM
8	COOL BOARDERS
9	VIRTUA FIGHTER 3TB
10	MORTAL COMBAT GOLD

RADIOGRAFÍA DE LA DREAMCAST

16 mb de Ram principal	*200 Mhz, 800+ mbytes/seg. de transferencia por el BUS, 1'4 millones de cálculos/seg.*
8 mb de Ram para video	*16´7 millones de colores, renderización de hasta 3 millones de polígonos por segundo.*
2 mb de Ram para sonido	*64 canales, compresión de sonido basada en hardware y soporte de sonido 3D.*
Unidad de CD-ROM	*1 GB de capacidad y velocidad 12X.*
Tarjeta de Memoria Visual	*Las tarjetas de memoria llevan una pantalla LCD (monocromo). Pueden incluir un juego.*
Sistema Operativo Dual	*Los programadores podrán escoger entre Windows CE (para juegos on-line) y Sega API*
Periféricos	*Unidad de almacenamiento ZIP (100 mb) y una caña de pescar son los más exóticos.*
Puerto de serie con funciones USB	*En potencia se podría conectar a una red de area local, a un disco duro o a una impresora.*

Texto: G.P.A

Dino Crisis

Agárrate, porque este invierno trae ademas de bocanadas de aire frío, ¡bocados de dinosaurio caliente!

Si ya sentiste auténtico terror luchando contra zombis tambaleantes, más te vale no estar cerca cuando los dinosaurios de Capcom abran la boca... ¡porque estos cuando muerden, no se andan con tonterías!

Te meterás en la piel de Regina, el único miembro femenino de una unidad especial que ha de acudir a completar un grupo de investigación. Cuando llegan, en lugar de encontrar un montón de científicos trabajando, topan con cadáveres en estado de descomposición. Y lo peor es que los causantes de tal desajuste están cerca: unos ágiles reptiles, que cuando tienen hambre, no dudan en comerse unos humanos a la parrilla.

El nuevo thriller de Capcom muestra algunos elementos de sú éxito *Resident Evil* así como de las películas de *Jurassic Park*, sin embargo, *Dino Crisis* es un juego totalmente novedoso y original. En lugar de haber fondos inmóviles, los edificios y los objetos están compuestos de polígonos, lo que posibilita giros y movimientos dramáticos de cámara. Los dinosaurios son algo más rápidos que los zombis, por lo que la heroína dispone de un rapidísimo giro de 180 grados.

Además, el avanzado sistema de munición de narcóticos es también nuevo: mediante unos elementos especiales se puede mejorar el efecto, aumentar las medidas e incluso desarrollar sustancias totalmente nuevas. Naturalmente, dispones de un montón de potentes armas, pero sólo lograrás impresionar a los animales prehistóricos si consigues suficiente munición.

¡Pon en su sitio a las nuevas mascotas de Capcom!

No es aconsejable tomar el pelo a Regina, ¡sobre todo si está armada!

Adivina quién viene a cenar esta noche: el T-Rex irrumpe de repente a través de una ventana para saludarte y de paso saciar su apetito. ¡Qué cariñoso!



Unos pequeños rompecabezas de palancas te conceden un respiro.



La cámara te ofrece perspectivas brutales para que disfrutes del juego.



Para avanzar, Regina trepa a través de la rejilla del aire acondicionado.



Los colegas de Regina: estos dos miembros de la unidad especial (dcha.) tienen que encontrar al científico Dr. Kirk (izda.).



Si te muerde un Raptor, irás dejando un rastro de sangre que atraerá hacia ti a otros dinosaurios... ¡Bestiajos!



Con un escáner, copiarás las huellas dactilares de tus compañeros pasados a mejor vida y así podrás abrir puertas de seguridad.



Texto: Christian Henning

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

SPECIAL MISSIONS

No conseguiste terminar 'Metal Gear Solid' y te quedaste con ganas de más... Tranquilo, porque Konami ha escuchado tus plegarias: ¡'Special Missions' llega para saciar tu sed!

Snake en problemas: si quieres jugar los 300 niveles por libre, deberás dominar con absoluta seguridad situaciones que parecerán imposibles.

Muy claro: antes de cada misión se muestra el nivel brevemente, luego sólo depende de ti pasarlo con éxito. ¡Más vale maña que fuerza!

En este nivel, Snake va armado sólo con la Socom y tiene que librarse del mayor número de guardas posible en un minuto.

Argumento convincente: en los sectores de entrenamiento virtuales para el arma Famas no sólo hay guardas, sino también cuartos de pruebas de tiro.

INFO

Saludos desde Japón

Las primeras dos misiones de Snake se llevaron a cabo en el NES de 8 bit. Después, su padre espiritual, Hideo Kojima, se ocupó de otros proyectos, como ***Snatcher*** y ***Policenaughts*** para el Mega-CD, un reproductor de CD-ROM para la Mega Drive 16 bit de Sega.

Hideo Kojima está muy satisfecho de su creación, ***Metal Gear Solid,*** por lo que es seguro que habrá continuación para la Playstation 2 ¡Estupendo!



Sin entrenamiento, las misiones de Metal Gear Solid *resultan imposibles.*

Metal Gear Solid es, sin duda, uno de los mejores videojuegos que hayan salido para Playstation. Probablemente ya te has metido en la piel de Solid Snake, te has infiltrado en terreno enemigo y has conseguido avanzar fases, pero llegar hasta el final es realmente difícil. Por ello acogemos con agrado el nuevo lanzamiento de Konami: *Special Missions,* un CD plagado de misiones muy difíciles que te ayudarán a entrenar duramente para alcanzar el éxito en tu complicada misión.

En *Special Missions* deberás pasar por 300 sectores de entrenamiento con el fin de estar listo para sobrevivir a la verdadera aventura de Snake. Este CD-ROM no contiene una historia lineal, pero te ofrece varios menús de opciones, en los que podrás elegir diferentes tipos de misiones. Al principio sólo tendrás que llevar a cabo pequeñas misiones de iniciación. Una vez terminado el *curso básico*, se activan más catálogos de misiones, lo que resulta altamente motivador: ¿quién no estaría dispuesto a llevar la metralleta de precisión durante cinco niveles y luego probar con el explosivo C4?

Podrás utilizar todas las armas que aparecen en *Metal Gear Solid* en muchos niveles de *Special Missions*. Cuando te hayas familiarizado con todos los calibres de las armas y ya sepas ponerlas a punto en el modo *time attack* (con una presión de tiempo extrema), pasarás a lo mejor: en el siguiente menú de opciones podrás elegir, entre misterio, puzzle, variedad, luchas de un minuto... Este nivel te enfrenta a nuevos retos. Deberás, por ejemplo, lanzar una granada de mano de tal forma que abarques seis objetivos de un solo tiro. En otra ocasión deberás empujar a un guarda de la plataforma para que el pobrecillo provoque una reacción en cadena y tire al vacío a seis colegas tras él. En otros niveles, practicas cómo acercarte sigilosamente a los guardas y hacerles llaves. Si te descubre el enemigo, volverás a empezar el nivel desde cero. ¡Así te mantendrás ocupado durante un buen rato!

Con *Special Missions,* los principiantes podrán familiarizarse con todas las técnicas de lucha antes de llevar a Solid Snake a través de *MGS*, y los expertos tendrán la oportunidad de escabullirse ante los guardas y buscar minas en niveles nuevos. Ya está a la venta en Japón, pero en nuestro país aún no hay una fecha definitiva de salida, por lo que aún tendremos que esperar unos meses para poder entrenarnos a fondo.



Texto: Christian Henning



SHADOW MAN

Acclaim triunfa con una terrorífica historia y un novedoso motor de gráficos. Prepárate para entrar en el mundo de los muertos... ¡y salir con vida!

La mayoría de las armas vudú producen efectos de fuego alucinantes. Antes deberás convertir la munición en forma de energía (PC).

Siempre que Shadow Man atrapa una nueva alma, se estremece y comienza a temblar.

INFO

Vudú: un fuerte hechizo

Pese a la imagen general que se tiene de la religión vudú, propiciada por falsos estereotipos creados en Hollywood, se trata de un tipo de creencia muy seria.

Las raíces del vudú hay que buscarlas en África. Actualmente hay una gran comunidad de adeptos a esta religión, sobre todo en zonas del Caribe y en estados sureños de EE UU. La mezcla de ritos y creencias que llevaron los esclavos procedentes de tribus africanas es lo que ha llevado a la actual forma de práctica del vudú.

Utensilios que normalmente sólo se ven en películas malas.

Partiendo de la relación universal de todos los elementos (hombre, naturaleza, espíritu), se invoca a distintos espíritus mediante determinadas ceremonias.

Y pese a lo que se suele pensar acerca del vudú, no tienen ni mucho menos que evocarse acontecimientos malignos. Más bien al contrario; suele tratarse casi siempre de hechizos para la salud, el amor o la suerte, que buscan conseguir el Bien. Un medio para este fin son las danzas, diversos brebajes o tipos de polvos que mezclan los adeptos del vudú y que se ofrecen en sus tiendas.

Nueva Orleans es el centro neurálgico de la creencia vudú. En el barrio francés de esta ciudad (French Quarter) todavía sigue viva esta cultura: una sacerdotisa llamada Marie Laveau consiguió una posición muy poderosa en la comunidad vudú a mediados del pasado siglo. Era venerada, pero también temida por su gente. Es el personaje más conocido de la larga historia de esta, digamos, algo distinta religión. Entre otras cosas, se le dedicó un museo propio.



El asilo, un edificio monumental, fue construido por Jack el Destripador. Es el punto de salida para encontrar a los cinco asesinos en serie, con los que Mike acabará (PC).



Jaunty es el guardián de las puertas y lugar de paso al mundo de los muertos.

Luke, el hermano muerto de Shadow Man, ofrece a Mike consejos útiles.

El osito de Luke es la conexión de Mike entre los dos mundos.

La sacerdotisa vudú Nettie mueve todos los hilos.

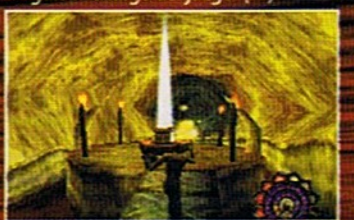


Jaunty es fuente de información; ¡interrógale a lo largo del juego! (PS).

Para abrir esta puerta, Shadow Man necesita nuevos poderes (PS).



En las sombras del reino de los muertos se activa la máscara, y Mike LeRoi se convierte en Shadow Man (PC).



Los ataúdes del mundo de los muertos contienen armas y herramientas (N64).

Tu héroe puede tener distintas armas en sus manos (N64).



En el tenebroso asilo, el asesino en serie ha encontrado su propio ataúd (PC).



Mike se enfrenta a su enemigo más peligroso en el mundo real (PC).



El Disco-Freak ha tomado a una prisión entera bajo su poder, y Mike LeRoi todavía tiene que reunir algunas herramientas en el lugar (PC).

Mike LeRoi ha visto mucha miseria a lo largo de su vida. Por su culpa, sus padres y su hermano perdieron la vida. Ahora, Mike se gana la vida como ayudante de la sacerdotisa Nettie mediante un hechizo vudú.

Una máscara incrustada en el pecho convertirá a Mike en *Shadow Man* (el hombre de las sombras). Vivirá entre ambos mundos, el de los vivos y el de los muertos y se erguirá en guardián del orden en el mundo de los muertos, donde intentará expulsar a una fuerza maligna llamada Legión, que amenaza con el apocalipsis de ambos mundos. Para evitarlo, *Shadow Man* ha de encontrar todas las almas oscuras y salvarlas.

El mundo de los cómics ha sido siempre una importante fuente de inspiración para los videojuegos. En este caso Acclaim da vida a *Shadow Man* para los sistemas más importantes del momento. Conducirás a Mike LeRoi, alias Shadow Man, a través del mundo de los vivos y el de los muertos, corriendo, saltando y haciendo equilibrios con total libertad de movimientos.

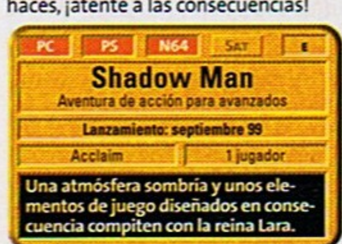
Para cambiar de lugar en cualquier momento, Mike utiliza el oso de peluche de su hermano pequeño... ¡lleno de alfileres! Y, para acabar con los malvados seres de fantasía, encontrarás un completo arsenal de armas a lo largo del juego. Si en el mundo real encuentras, por ejemplo, un Desert Eagle, una escopeta de caza o una Uzi, en el mismo lugar del mundo de las sombras estarán sustituidos por diversas herramientas vudú.

Podrás utilizar algunas herramientas en ambas dimensiones. La Desert Eagle (águila del desierto) se convierte en Shadow Gun (pistola de las sombras) gracias a poderes mágicos.

Una compleja historia de fondo, con partes de jump&run y algunos puzzles, hacen de *Shadow Man* un juego muy completo. Toma nota de la forma en que se refleja el progreso de tu protagonista: mediante tatuajes llamados *Gad*, que le proporcionan protección mágica. **En total, Acclaim ofrece de 60 a 70 horas de diversión en un desarrollo de acción no lineal.**

Además de la interesante historia, también es digno de atención el novedoso motor de gráficos, que posibilita una visión a distancia sin perturbaciones. Sumando además un sonido muy convincente, el nuevo juego de Acclaim se coloca como un candidato a tener muy en cuenta para ser el próximo número uno de los juegos de acción.

Shadow Man ya está presente en los cómics, en otoño lo hará en los videojuegos y de ahí a... Hollywood, y no es ninguna broma, ya se está recopilando material para una posible película. *Shadow Man* llega a todos los lados, ¿le dejarás también entrar en tu casa? Si lo haces, ¡atente a las consecuencias!





Um Jammer Lammy

Éstos son los componentes de Milk Can; seguro que van a dar mucho que hablar. Y si no te lo crees, atento a Los 40 Principales.

Aquí llega Lammy, la única e inigualable cordera rockera. ¡Prepárate, porque va a hacer temblar tu cuarto a golpe de punteo!

En la guardería tu misión será la de intentar hacer dormir a unos niños a los que realmente no les apetece nada colaborar.

Well, well... what do we have here?

Aquí vienen los problemas..., Gordopilo Fernández intentará comerse tu comida y la de tus amigos. Menos mal que tienes tu guitarra a mano.

Lammy es una tímida corderita, sensible y cariñosa con los que la rodean. Pero cuando coge la guitarra se transforma en una auténtica estrella del rock. ¡Sí!, has oído bien, Lammy es una cordera rockera, líder de una banda de chicas llamada Milk Can.

Tu misión es la de ayudar a Lammy a alcanzar el éxito en su primera gira mundial. Y todo ello a guitarrazo limpio. **La primera vez que te encuentres con el juego te preguntarás: ¿no se parece mucho al clásico *Parappa the Rapper?*** Efectivamente, ¡buen observador!, el juego es básicamente un clon de Parappa, ya sabes, aquel bailongo perro de papel con el que tenías que rapear al ritmo de la música pulsando secuencias de teclas que cada vez eran más complicadas. Pero en esta ocasión se han mejorado todos los aspectos en los que Parappa fallaba. **A lo largo del juego, tendrás que aprender a tocar heavy metal, surf, punk, pop, funky, grunge y rock & roll exactamente como lo haga tu contrincante.**

Solamente presionando los botones correctos y a la velocidad justa conseguirás que tus punteos suenen a gloria bendita. El juego está compuesto de 7 niveles (con sus correspondientes fases de bonus), que lo hacen mucho más largo que su *hermano* Parappa. **Pero si lo que quieres es demostrar a tu vecino que en vez de orejas tiene alpargatas, *Um Jammer* tiene modo de dos jugadores, lo que te permitirá o bien competir o bien cooperar, ¡tú eliges!** A pesar de no ser una idea nueva, Lammy te atrapará y te hará mover la cabeza al ritmo de la música, mientras te marcas un impresionante punteo que ya le gustaría al mismísimo Kurt Cobain. ¿Estás preparado para rockanrolear?

PC	PS	N64	Sat	1

Um Jammer Lammy
Juego de aventuras musicales
Salida: septiembre del 99
Sony — 1/2 jugadores

Por el precio de un juego te llevarás una guitarra eléctrica y muchas horas de diversión ¿que más puedes pedir?

'LA BANDA'

Aquí la batera..., ¿alguien nos puede decir por qué tiene dinamita en la cabeza?



La bajista es una vieja amiga de Parappa. Lammy la ha fichado para su grupo.

Y Lammy, la cordera rockera, con su guitarra estratocástica.



El profesor Cebolleta será el encargado de instruirte en el primer nivel.



Una novedad. Modo de dos jugadores. A ver quién se hace el punteo más molón.

Texto: Álvaro García.

Speed Freaks



El diseño gráfico de las pistas es estupendo. ¡Al loro con los atajos del camino!



Algunas armas, como el misil inteligente, pueden dar la vuelta a la carrera.

No todos los juegos de carreras tienen por qué ser con brillantes coches último modelo y elegantes pilotos de rally. De vez en cuando, también está bien desparramar: meterte en la piel de un loco calvete y graciosillo o un chulo perro con gafas oscuras y sus orejas al viento... Mucho más divertido y menos serio, ¡pero no por ello menos emocionante!

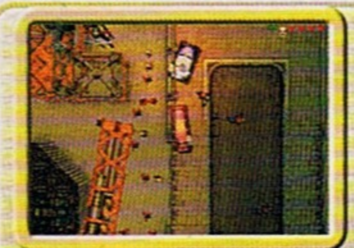
Con la estética de los dibujos animados y algunas referencias (tal vez demasiadas) a *Mario Kart*, Sony está a punto de sorprendernos con su *Speed Freaks*. Un montón de gamberretes se han saltado las horas de clase para irse a esta disparatada carrera de karts en la que su único objetivo es ganar y, para ello, no dudarán en emplear todas las artimañas y trucos a su alcance.

En cada uno de los doce circuitos que debes recorrer encontrarás un montón de extras para recoger: misiles, pistolas, escudos... Te serán muy útiles, porque no sólo se trata de conducir tu kart con habilidad, sino de despistar y dejar fuera de juego a tu enemigo. Sin duda, lo mejor de *Speed Freaks* es su modo multijugador, donde deberás competir con todo tu ingenio. Te divertirás de lo lindo haciendo perrerías a tus compañeros de juego. El juego en solitario no ofrece quizá tanta diversión. En cualquier caso, todo un respiro. Fuera coches lujosos y... ¡vivan las gamberradas!



Texto: Elena Castellanos

GTA 2



Perspectiva de pájaro: los gráficos de GTA 2 sólo se han mejorado un poco.



Bola de fuego: 15 sistemas de armas nuevas pondrán todo en orden.

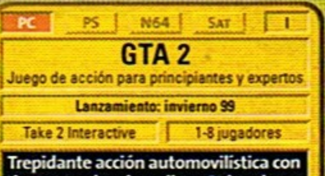
Échate a las calles de GTA en tu coche y sabrás lo que es el auténtico peligro al volante.

Al igual que en la primera parte, en *GTA 2* también se te pegará de todo al parachoques: el FBI americano quiere sacarte de la carretera a toda costa, las bandas callejeras amenazan tu vida y unos asesinos sin escrúpulos quieren robarte el permiso de conducir... Un poquito estresante, ¿no te parece? Pues tú, a tu aire, salvando la vida y disfrutando al máximo de las locuras al volante.

Para poder defenderte de esta cantidad de enemigos, echarás mano de 15 armas nuevecitas, que se pueden instalar en el coche. **Y, junto a las armas grandes y pequeñas, también encontrarás minas y lanzamisiles.** Si te enfrentas con astucia a los conductores rivales, podrás quedarte con sus coches.

A lo largo del juego dispondrás de unos 30 coches distintos, así que, cuando hayas quemado tus energías criminales, puedes crear un servicio de taxis y dar unos paseitos a los habitantes de la ciudad.

En el nuevo juego se van a ofrecer verdaderos gráficos 3D y una cámara automática que vibra cada vez que el coche se sale de su posición normal. ¡Rey de la carretera, ponte en marcha y mete primera!



Texto: Volker Weitz

Soul Fighter



Utiliza tu cuchillo contra los lagartos antes de que te hinquen el diente.

No entierres el hacha de guerra: apunta automáticamente al blanco.

Tu héroe tiene un lema muy sencillo: ¡primero empuña su espada y luego, pregunta! Y, con ella en la mano, se pone en camino a través de cinco niveles enormes de un reino encantado.

Los distintos paisajes están repletos de monstruos y monstruitos, unos más peligrosos que otros. Se ponen obedientemente a disposición para el combate, y obstaculizan el camino al final del nivel. Cuando consigues darle su merecido a los tíos más duros, se abre el camino a la siguiente etapa.

En el transcurso de la acción, tu héroe encontrará prácticas armas por todas partes y también aprenderá nuevos movimientos de lucha. Antes de que se te plante el enemigo y te saque ventaja, puedes bloquearle lanzando puñales y hachas. Cuando ya no quede más remedio y debas enfrentarte, recuerda que en el cuerpo a cuerpo mandan las espadas y los puñetazos. Si escoges el personaje del mago, puedes lanzar bolas de fuego y rayos. Los brebajes y extras mágicos colocados estratégicamente te devolverán inmediatamente la energía perdida.

Es bastante fácil que te desorientes en las vastas zonas; para evitarlo, puedes hacer uso de un mapa general en el que, además, vienen señalados dónde se encuentran los amigos y los enemigos.

¡Empuña tu espada y... adelante!



Texto: Volker Weitz

FLASH

South Park Rally

Mientras los usuarios de la Playstation siguen a la espera de la conversión de *South Park*, Acclaim ya tiene en su poder el próximo título de la serie de culto. El jugador puede elegir entre 15 karts, y las pistas están colocadas por todo el mundo de *South Park*. Prepárate para realizar carreras espectaculares a través de la ciudad y del bosque. Tantalus Interactive está desarrollando el juego para PC, Playstation y Nintendo 64. La fecha de lanzamiento se espera para el otoño de este año.

Alone in the Dark 4



¡La saga de terror continúa! Como en el caso de sus anteriores capítulos, la acción está impregnada de un ambiente sombrío, terroríficos sonidos e inquietantes cambios de cámara. El jugador acompaña al héroe, Edward Cambey, a través de unos mundos oscuros y peligrosos. La cuarta parte de esta querida serie de aventuras, desarrollada por la compañía de juegos francesa DarkWorks (que distribuye Infogrames) aparecerá a lo largo del próximo año para PC.

Bitmaps vuelve

El equipo de programadores británico Bitmap Brothers destacó a finales de los años 80 con sus juegos para Amiga *Xenon 2*, *Speedball* y *Cadáver*. Ahora, Bitmap ha vuelto a ponerse manos a la obra: como se confirmó oficialmente, están trabajando con el juego de estrategia en tiempo real *Z2* para PC (el sucesor de *Z*), y también con *Speedball 2100* para la Playstation y la Game Boy Color. Se espera que ambos juegos aparezcan en el siguiente milenio.

GP 500



¡A toda mecha! Con *GP 500* de Microprose, los amantes de Suzuki, Honda y Kawasaki están servidos, ya que aquí se ofrecen más de 14 circuitos originales del Grand Prix del 98. Podrás escoger entre cuatro modos de juegos: quick race, campeonato, carreras individuales y de entrenamiento. Por supuesto, puedes trucar tu moto para después montarte en ella y sacarle el máximo partido.

El juego sobresale sobre todo por su licencia oficial (es decir, toda la información de la temporada 98), unos gráficos extremadamente detallados y un alto grado de realismo. ¡Ponte los guantes, porque en breve estas motos aparcarán en las tiendas de videojuegos!



¡Al loro con

Desde que Lara descubrió el mundo de la ra. Esta vez se trata de una bebida refrescante

Lara está cada día más guapa, más fuerte y mas ¡todo! ¿Cómo lo hace? ¿Tal vez bebiendo muchos refrescos?

Un grupo de simpáticos chuchos quieren jugar con nuestra heroína...

... pero Lara tiene alergia a los animales, ¡y decide llenarlos de plomo!

¡Ups! Estas ruinas antiguas están hechas un desastre: ¡no hay salida!

No puede saltar al otro lado y liarse a tiros tampoco ha funcionado. ¿Qué hará?

... ¡meterse un trago de Lucozade, la bebida de moda!

TELEGRAMA

2 millones de Game Boy Color

Nintendo ha vendido en tan sólo cinco meses ¡dos millones de unidades de Game Boy Color en todo el mundo! Y como aún se esperan más ventas, este año saldrán 75 nuevos juegos para la maquinita de colorines. En cuanto a la Game Boy en b/n, ya suma la friolera de más de 60 millones de unidades vendidas desde el 1989.
Información: www.nintendo.com

Trackball para iMac

Kensington ofrece por primera vez un trackball y un ratón a juego con el iMac. Ambos dispositivos tienen un diseño transparente y azul muy coquetón. El Orbit Trackball (abajo) cuesta 13.990 pts. La versión para Macintosh del Mouse-in-a-box (arriba) se vende por unas 7.990 pts. Es algo caro, ¡pero ya era hora de que el iMac tuviera un ratón decente!
Info: 91 304 39 78

Driver ya es todo un clásico

Virgin Interactive, compañía que distribuye el fabuloso Driver en España, presentó oficialmente el juego en el circuito de velocidad del Jarama en Madrid. La fiesta fue más espectacular aún que el videojuego: ¡tres especialistas se encargaron de destrozar sus bólidos delante de nuestras narices! (ver foto). Además, presentaron la versión para PC, que se pondrá a la venta en septiembre.

No Fear Downhill Mountain Biking

El pasado día 4 de julio se celebró en La Molina (Lleida) el Campeonato de Europa de Mountain Bike. Proein aprovechó la ocasión para presentar *No Fear Downhill Mountain Biking* (de Codemasters), el primer simulador de mountain bike, que promete ser una bomba. Además, nos invitaron a hacer rafting, montar a caballo y pilotar quads... ¿Qué más se puede pedir? ¡Ah, qué duro es trabajar en SCREENFUN!

Este verano, viaja con tu PC...

¿Una oficina gigante? A simple vista puede parecerlo, pero lo que les une no es el trabajo, sino las ganas de pasarlo bien.

No, no están tomando vahos de eucalipto... Cualquier estrategia es buena para que no te vea el contrincante...

¿Haces demos en tu casa? ¿Te gustaría jugar al 'Quake' contra 150 enemigos? ¡Pues coge tu PC y prepárate para viajar...!

A las 12 de la noche se apagan todos los monitores y las luces del pabellón... ¡Va a comenzar una de las competiciones más esperadas del año!, la de *Quake* en red. Todo el mundo se prepara para conectar sus ordenadores a la vez... 3, 2, 1, ¡ya!, las únicas luces que iluminan la Party son las de los monitores de las más de 500 personas asistentes... ¡Alucinante! Pues si te parece divertido, ¿qué pensarás cuando te digamos que una Party no es sólo eso? Son competiciones de programación de demos, cursillos monográficos, conferencias por parte de los mejores programadores de la escena... Incluso se testean nuevos servidores más potentes, con conexiones a Internet tan rápidas que harían morir de envidia a más de uno. Pues si eres un loco de la informática y encima te apetece viajar, hay dos Partys que no te puedes perder. Una es la Euskal Party (www.euskal-party.org) que se celebra en el velódromo de Anoeta (San Sebastián) los días 23, 24 y 25 de julio, y la otra es la Campus Party, promovida por el Injuve (www.campus-party.org), que se celebra en Mollina (Málaga) los días 6, 7 y 8 de agosto. ¿Cuál te pilla más cerca?

¡Lara!

publicidad, la chica está que no pa- que ahuyenta a los chuchos...

¡Son demasiados! Lara se ve obligada a huir con las fieras pisándole los talones.

Pues echar mano de su mochila y...

Lara cobra nuevas energías: ¡esos chuchos no saben lo que les espera!

El perrito de Sony

Revolucionaria mascota robótica

Se llama AIBO, y es el primer perro electrónico. Se vende, en edición limitada de 2.000 unidades, por Internet. Eso sí, vale un ojo de la cara.

AIBO ladra, corre, juega y se mueve como los de verdad. Sólo le falta soltar cagarrutas de silicona y mojar la alfombra con líquido anticongelante, pero casi mejor así. Va equipado con una cámara en color, un micrófono, altavoces, sensores y 18 motores de control. Puede aprender trucos, y tiene diferentes estados de ánimo. ¡Si es que ya no saben qué inventar!
http://www.world.sony.com/robot/top.html

Lo siguiente será un abuelo androide, para que lo saque a pasear...

Lo último en cascos

Sonido del bueno para pasear

Si quieres escuchar tus CDs cuando vas a correr, andar, en el metro o el autobús con la máxima comodidad posible, te vamos a dar una noticia que te va a sonar como música celestial: los nuevos cascos Street-Style MDR-G72LP de Sony.

Estos cascos de color plateado sólo pesan 60 gramos. Se pueden llevar cómodamente colgados gracias a una práctica asa. Además, una vez plegados, caben en cualquier sitio. De esta forma, puedes seguir llevando tu gorra preferida mientras escuchas música.

El sonido viene de la mano de la conexión turbo acústica S.A.T.T.C. (Sony Acoustic Twin Turbo Circuit). Según el fabricante, los graves suenan más intensos, y los agudos, más limpios. ¡Una auténtica delicia para tus oídos!

Info: www.sony.com

Se pliegan con facilidad: así son los nuevos cascos de Sony.

Campus vs. Euskal

¿Cuál prefieres? Cada Party tiene sus puntos fuertes, una está más asentada que la otra en la scene, la otra es mucho más multitudinaria y dedicada a juego en red... ¡Tú decides!



Algunas imágenes de las ediciones del año pasado de Euskal Party y Campus Party. ¿A que son alucinantes?



¡Para que no se te caliente la cabeza en las partys (¡y para que no te la calienten!), nada mejor que una de las 10 gorras de béisbol con el logotipo de SCREENFUN que tenemos para sortear. Escríbenos una carta a SCREENFUN, ref.: Gorras SF, apdo. de Correos 51.323, 28080 Madrid. ¡Mucha suerte!

Cámara 3D

Rápidas imágenes 3D para la web

El fabricante de cámaras Minolta y la compañía de software MetaCreations han creado una novedosa cámara 3D: la Minolta 3D 1500, que genera imágenes en 3D fotorrealistas para el diseño de webs, que necesitan relativamente poca energía.

La cámara está montada con tecnología MetaFlash de MetaCreations. Transforma objetos en modelos 3D. Proyecta sobre el objetivo una rejilla de medición de luz, la cámara toma una serie de imágenes 2D y las transforma en imágenes 3D. Finalmente, se pueden tratar las imágenes 3D con el software editor MetaFlash.

En EE UU, la Minolta 3D 1500 saldrá al mercado a finales del año por unos 2.000 dólares (unas 298.000 ptas.). De ser así, la cámara costaría bastante menos que un escáner 3D, que sirve para el mismo fin.

Información: www.metacreations.com

SCREENFUN Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00. Fax: 91 542 71 60.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Blázquez, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, V.Icho, José Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto, Daniel Palomares
Documentación: Encarna Domínguez
Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid. Teléfono: 91 547 68 00
Fax: 91 541 35 23
E-mail: tpc@mad.servicom.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C. Teléfono: 91 417 95 30
(Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria. Interior: D.G.P.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 26/8/99.

Solicitado el control de la O.J.D.

1 TOMB RAIDER III

Nuestro TOP

2 The Legend of ZELDA Ocarina of Time

3 FIFA 99

4 TEKKEN 3

METAL GEAR SOLID 5





Puesto	Juego	(Anterior)	Comentario
1	**Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS	(1)	Ya está anunciada la cuarta parte para finales de año. ¿Le robará el puesto?
2	**Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – N64	(5)	Link sigue causando auténtico furor entre los fans de la Nintendo.
3	**FIFA 99** – EA SPORTS – PC, PS, N64	(3)	¡Esta simulación de fútbol es una clara candidata para la Liga de Campeones!
4	**Tekken 3** – NAMCO/SONY – PS	(2)	¿Quieres saber si eres realmente bueno batallando? Tu juego: Tekken 3.
5	**Metal Gear Solid** – KONAMI – PS	(4)	¡El superagente secreto Snake sigue arriba y pronto habrá más misiones especiales!
6	**Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS	(6)	Tomb Raider se encuentra dos veces entre los diez primeros... ¡El poder de Lara!
7	**Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC	(8)	Sol, palmeras, mar y más: así de paradisíaca resulta esta simulación de construcción.
8	**Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – PC, N64	(10)	Un hombre para todo: Turok está preparado para luchar contra los dinosaurios.
9	**Need for Speed III** – ELECTRONIC ARTS – PC, PS	(9)	Este mes, los bólidos callejeros se toman un pequeño descanso.
10	**Gran Turismo** – SONY – PS	(7)	Este grandioso juego de carreras para los locos del volante baja la marcha.



Los más buscados

Lo último de lo último

1. C&C 3: Tiberian Sun (PC)
2. Donkey Kong 64 (N64)
3. Final Fantasy VIII (PS)
4. Age of Empires 2 (PC)
5. Indiana Jones 5 (PC)



Sistema TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Aventura de acción – 6.495 aprox.
2. **Anno 1602** – SUNFLOWERS/MAXDESIGN – Juego de estrategia – 7.495 aprox.
3. **FIFA 99** – EA SPORTS – Simulación deportiva – 4.995 aprox.
4. **Tomb Raider II** – CORE DESIGN/EIDOS – Aventura de acción – 3.495 aprox.
5. **The Settlers III** – BLUE BYTE – Juego de estrategia – 7.450 aprox.

PLAYSTATION

1. **Tekken 3** – NAMCO/SONY – Beat'em up – 8.490 pts.
2. **Tomb Raider III** – CORE DESIGN/EIDOS – Aventura de acción – 7.490 aprox.
3. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de acción – 8.990 aprox.
4. **FIFA 99** – EA SPORTS – Simulación deportiva – 7.490 aprox.
5. **Gran Turismo** – SONY – Juego de carreras – 3.490 aprox.

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Aventuras – 8.990 aprox.
2. **Turok 2: Seeds of Evil** – ACCLAIM – Juego de acción – 5.990 aprox.
3. **Banjo – Kazooie** – RARE/NINTENDO – jump&run – 7.990 aprox.
4. **Mario Party** – NINTENDO – Juego de acción – 9.490 aprox.
5. **Mario Kart 64** – NINTENDO – Juego de carreras – 5.990 aprox.

P 20



11 The Settlers III
Blue Byte – PC
(11) ¡Conquistando, que es gerundio! Estos pobladores permanecen en su puesto.



12 SimCity 3000
Maxis Design/Electronic Arts – PC
(19) En esta simulación, los constructores del mañana pueden desahogarse a gusto.



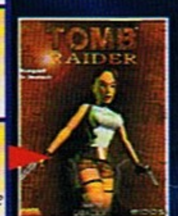
13 Command & Conquer 2
Westwood/Virgin – PC, PS
(12) La lucha de los aliados contra la armada rusa sigue teniendo muchos adeptos.



14 Age of Empires
Microsoft – PC
NUEVO Estrategia a tiempo real: un festín para los amantes del género.



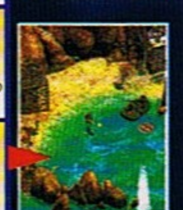
15 Need for Speed IV
Electronic Arts – PS
(17) Ya sea un Ferrari o un Lamborghini, aquí podrás conducir el coche de tus sueños.



16 Tomb Raider
Core Design/Eidos – PC, PS, SAT
(18) Lady Croft no consiente quedarse fuera de los Top 20, sea cual sea la versión.



17 Half-Life
Sierra/Cendant – PC
NUEVO ¡Esta divertida cacería de aliens es mucho más divertida en modo multijugador!



18 Commandos
Eidos – PC
(15) Aguanta la respiración e introdúcete de puntillas en zona enemiga.



19 Final Fantasy VII
Squaresoft/Sony – PC, PS
(20) Un juego de rol lleno de fuerza y magia que deja encantados a sus adeptos.



20 RollerCoaster Tycoon
Microprose – PC, PS
NUEVO ¡Mareo virtual! ¡Montañas rusas de vértigo y muchas más atracciones!

GAME BOY



1. **Zelda IV:** Link's Awakening DX — NINTENDO — Aventuras – 5.990 aprox.
2. **Harvest Moon GB** — NINTENDO — Simulación – 5.990 aprox.
3. **Warioland** — NINTENDO — Jump&run – 5.990 aprox.
4. **Tetris** — NINTENDO — Puzzle – 4.990 aprox.
5. **Super Mario Land** — NINTENDO — jump&run – 3.990 aprox.

SNES



1. **Legend of Zelda III** — NINTENDO — Aventuras – 3.990 aprox.
2. **Yoshi's Island** — NINTENDO — Jump&run – 4.990 aprox.
3. **Super Mario Kart** — NINTENDO — Juego de carreras – 3.990 aprox.
4. **Donkey Kong Country** — RARE — jump&run – 4.590 aprox.
5. **Secret of Mana** — NINTENDO — Juego de rol – 3.990 aprox.



¡Juegos para una isla desierta

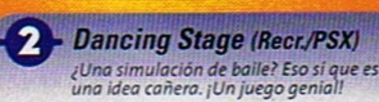
¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA? ESTA ES LA PROPUESTA DE SCREENFUN A UN PERSONAJE FAMOSO. ES EL TURNO DE...

Carlos Ulloa

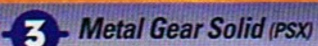
Carlos Ulloa es uno de nuestros programadores con mayor proyección internacional. Su labor al frente del equipo gráfico de Psygnosis Leeds ha dado muy buenos frutos, y el exitoso *G-Police* es uno de ellos. Carlos lleva ya más de diez años metido en el mundo de los videojuegos.



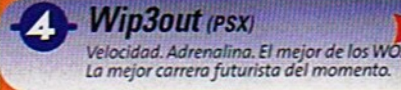
1 Kick Off 2 (Amiga)
Los clásicos los son para siempre. El mejor juego de la historia. Punto.



2 Dancing Stage (Recr./PSX)
¿Una simulación de baile? Eso sí que es una idea cañera. ¡Un juego genial!



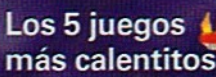
3 Metal Gear Solid (PSX)
Probablemente el mejor juego que ha salido para PSX. Al menos, hasta ahora.



4 Wip3out (PSX)
Velocidad. Adrenalina. El mejor de los WO. La mejor carrera futurista del momento.

5 Ultima On-Line (PC)
Jugar en red es divertido, pero este juego redefine el concepto de diversión.

Los 5 juegos más calentitos HOT 5





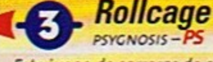
1 Quake II
Id Software – PS
Uno de los mejores Shoot 'em up para Pc, ahora en su versión para Play ¿no lo estarías esperando?



2 GTA London 1969
BMG Interactive – PC, PS
Un CD de misiones con sus divertidas luchas callejeras que te traslada al Londres de finales de los 60.



3 Rollcage
Psygnosis – PS
Este juego de carreras de otro estilo te ofrece espectaculares ataques y enfrentamientos.



4 Swing
Software 2000 – PS
Con esta conversión a PSX del puzzle de éxito de PC, Software 2000 entra en el terreno de las consolas.





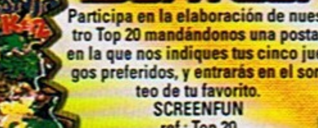


5 Rugrats
THQ – PS
Después de la película, estos pequeños protas de la serie hacen de las suyas en la Playstation.









ScreenFun ¡Sorteo!

Participa en la elaboración de nuestro Top 20 mandándonos una postal en la que nos indiques tus cinco juegos preferidos, y entrarás en el sorteo de tu favorito.
SCREENFUN
ref.: Top 20
apdo. de Correos 51.323
28080 Madrid

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Sony Playstation
N64: Nintendo 64
SAT: Sega Saturn
SNES: Super NES
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una '*E*' quiere decir que hemos chequeado la versión española; una '*I*', la versión inglesa. Si pone '*I/E*', se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: '*Min.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | SAT | I/E

ScreenFun
Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en unPC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de SCREENFUN

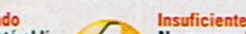

Alucinante ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.


Sobresaliente Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.


Notable La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.


Muy bien Un buen compañero para los ratos libres.


Bien Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.


Aprobado Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.

Insuficiente No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.


Mal ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?


Muy mal ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.


Basura ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

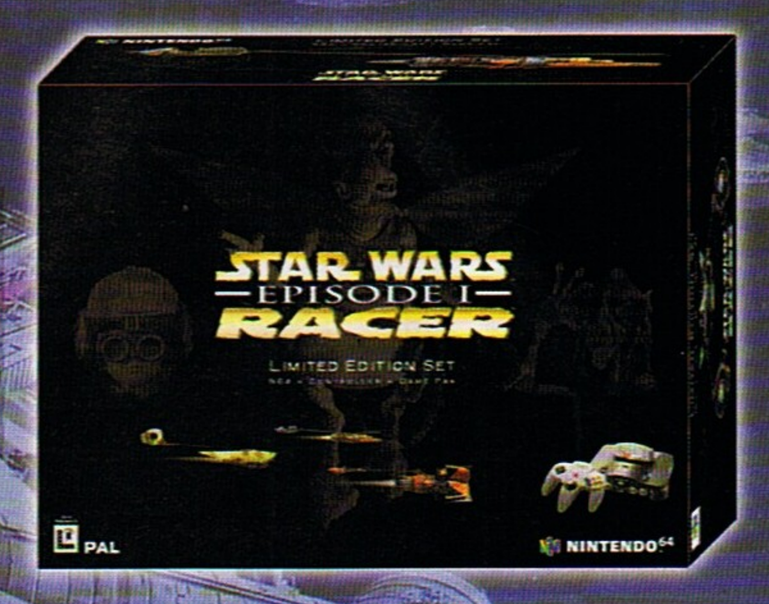
Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.



Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

BOUTIQUE ScreenFun





STAR WARS PAK

Consola Nintendo con procesador de 64 bits. Con sonido de calidad CD, ofrece la posibilidad de conectar hasta 4 mandos sin adaptador opcional. Revolucionario mando con joystick analógico especialmente diseñado para los juegos 3D. También incluye el juego de Star Wars Episode I Racer, un cable euroconector y la suscripción gratuita al club Nintendo.

Ref.: 2B-9750247, P.V.P.: 24.995 *PTA.*

NUEVA GAME BOY CON PANTALLA A COLOR

Esta nueva Game Boy incorpora un Display de alta definición con hasta 56 colores simultáneos en pantalla de una paleta de 32.000 colores. Es compatible con todo el catálogo de juegos, incluida la Game Boy cámara. De tamaño bolsillo y con un puerto de comunicaciones por infrarrojos para intercambio de datos con otras Game Boy color. La última novedad de Nintendo con pantalla de mayor contraste y mejor imagen.



GAME BOY COLOR

Morado, Ref.: 2B-9750229.
Rojo, Ref.: 2B-9324CRO.
Amarillo, Ref.: 2B-9324CAM.
Verde, Ref.: 2B-9324CUE.
Azul, Ref.: 2B-9324CAI.
Morado transparente, Ref.: 2B-9750230.
P.V.P.: 12.990 *PTA.*

F-1 WORLD GRAND PRIX,
Ref.: 2B-9750251,
P.V.P.: 5.390 *PTA.*



SUPER MARIO BROS DE LUXE,
Ref.: 2B-9750252,
P.V.P.: 5.390 *PTA.*

REALICE SUS PEDIDOS POR TELÉFONO:
91 436 66 00
902 10 30 10

LOS GASTOS DE ENVÍO, EMBALAJE Y SEGURO SON DE 595 PTA

Dungeon Keeper 2

¡Cuidadito conmigo, chaval! Si me haces enfadar, ¡liquidaré a todos tus servidores con mi guadaña!

¡Nueva edición de 'Dungeon Keeper'! Los habitantes del infierno vuelven a tu pantalla, ¡más depravados que nunca!

Siempre has sido un *keeper* modélico. Azotas a tus criaturas regularmente para inculcarles disciplina. Les construyes casinos, dormitorios y comedores para que estén a sus anchas. Torturas a los prisioneros y dejas que se mueran de hambre en tus calabozos. ¡Y ahora llega un *keeper* rival que pretende arrebatarte tu legítimo reinado de terror! ¿Será posible tal atrevimiento? Desde luego, ¡ya no se respeta nada de lo sagrado!

Quienes jugaron al *Dungeon Keeper* sabrán que se trata de uno de los juegos más originales y divertidos que hayan bendecido las pantallas de nuestros PCs. La idea de ponerse en la piel de los *malos* tuvo un éxito atronador, allá en 1997. Miles de jugadores pudieron saborear las mieles de la perversión mientras combatían a las fuerzas del Bien.

Si no conoces el original, te diremos que ***Dungeon Keeper 2* es un juego de estrategia y construcción: ayudado por unos diablillos que te hacen el trabajo sucio,** tienes que construir una de esas mazmorras que tan habituado estás a saquear en los típicos juegos de rol. Diseñala con tino y los monstruos no tardarán en instalarse en las dependencias que hayas creado. Así, las Damas de Hierro sólo acudirán si les construyes una buena sala de torturas. Para conseguir vampiros, tendrás que enterrar cadáveres en tu cementerio. Si no habilitas una biblioteca bien surtida, los hechiceros no se pondrán a tu servicio, y los trolls sólo están cómodos en complejos talleres.

Además de atraer monstruos, todas las salas proporcionan funciones estratégicas para enfrentarte a tus enemigos. En el taller construyes trampas, en el casino ganas dinero a costa de tus criaturas, las prisiones albergan cautivos derrotados en las batallas y en el templo sacrificas el exceso de población y obtienes favores de los dioses malvados. Además, las salas de entrenamiento fortalecen a los monstruos... Como quiera que dispones de recursos limitados, tendrás que decidir qué salas construyes y su tamaño.

Cada morador de las profundidades tiene habilidades diferentes. A ti te corresponde lanzarlos a la batalla de manera que saquen el máximo partido a sus aptitudes. También

Contra las cuerdas: ataque directo al corazón del calabozo enemigo.



El Segador Astado impone su autoridad con contundencia.

Para entrenar más allá del 4° nivel, tus criaturas deben luchar en la Arena.

Se ha potenciado la estrategia de combate. Ahora, cada contendiente está modelado en 3D y ocupa un espacio propio.

Los colegas del 'keeper'

Segador Astado
Un psicópata violento que, curiosamente, odia a los pollos. ¡Ha vuelto más poderoso que nunca!

Damas de Hierro
Especialmente dotadas para la magia, son masoquistas por naturaleza.

Demonios Biliosos
Lentos y pesados, ideales para bloquear corredores.

Salamandras
Son capaces de caminar por encima de la lava, tienen infravisión y vomitan fuego.

Las Damas de Hierro ponen la nota erótica del juego.

En el casino hay fiesta continua para tus servidores.

El hechizo de posesión te permite ver en 1ª persona.

Los hechiceros investigan en la biblioteca.

tienes que lanzar hechizos y procurar que tus esbirros no se maten entre ellos. Cada uno de tus secuaces tiene su propia psicología, y no todos están dispuestos a obedecerte sin rechistar. Si no se sienten a gusto con tu gobierno, se buscarán otro amo.

En el nuevo *Dungeon Keeper*, los personajes están totalmente modelados en 3D. La mejora gráfica es impresionante: se han añadido efectos visuales a los hechizos, y la perspectiva en primera persona es mucho más convincente. Además las voces, textos y menús están totalmente traducidos al castellano.

Hay novedades llamativas en el bestiario: Ángel Tenebroso, Caballero Negro, Elfo Oscuro... bien es verdad que también se han eliminado algunas de las criaturas que había en el *DK* original. Por supuesto, también hay salas, trampas y puertas nuevas.

El estilo de juego es el mismo, pero ahora se ha reforzado el componente estratégico. Hay un nuevo sistema de magia, y las misiones giran ahora en torno a obtener la gema del calabozo; sólo la puedes recoger tras invocar al peligroso e inestable Segador Astado. *Dungeon Keeper 2* enfatiza las habilidades especiales de las criaturas, y sus combates son algo menos caóticos que antes. La inteligencia artificial también ha mejorado (¡buena falta le hacía!). Como bonus adicional se han introducido unas hilarantes animaciones al final de cada misión, que puedes volver a ver cuando quieras desde el menú. El único *pero* que se le puede poner a *Dungeon Keeper 2* es que es muy parecido al original. No hay cambios estructurales significativos. De todos modos, cuando algo funciona y es divertido, ¿para qué lo vas a cambiar?

¡Qué bueno es ser malo!



Texto: G.P.A.



La pareja de moda: el Segador Astado y la Dama de Hierro.

ScreenFun ¡Sorteo!

¿Te quedaste alucinado con *Dungeon Keeper*? ¿Deseas hincarle el diente a *Dungeon Keeper 2*? Pues manda cuanto antes una carta a SCREENFUN, ref.: Dungeon Keeper 2, al apdo. 51.323, Madrid 28080 y podrás llevarte sin pagar (¡y sin que te regañen por ello!) uno de los tres *DK2* que sorteamos. ¡Mucha suerte!

¡Todo mío! Con el mapa del mundo puedes comprobar tus progresos.

Directo del infierno: al final de cada nivel aparece el temido Segador.

INFO

¿Qué hay de nuevo en 'Dungeon Keeper 2'?

Dungeon Keeper: personajes pixelados y control complicado.

Los elementos de juego de *Dungeon Keeper*

- 25 niveles, más niveles de bonus
- 16 salas
- 16 hechizos
- 31 criaturas (malignas y del Bien)
- 6 modelos de trampas
- 4 tipos de puertas

Gráficos: gráficos 3D, con objetos y personajes 2D demasiado pixelados.
Control: un poco difícil de manejar. Hay gran variedad de opciones, pero se hace complicado usarlas todas.

Dungeon Keeper 2: los gráficos 3D son sobresalientes.

Los elementos de juego de *Dungeon Keeper 2*

- 20 niveles, más nivel de bonus
- 17 salas (nuevas: arena, casino)
- 12 hechizos
- 28 criaturas (malignas y del bien)
- 10 trampas distintas
- 6 tipos de puerta,

Gráficos: tanto las mazmorras como los objetos y los personajes están en 3D.
Control: interfaz de control mejor diseñada. Estratégicamente está más equilibrado (se nota especialmente con el juego en red).

Vampiros
Capaces de resucitar una vez destruidos. Sus mayores enemigos son los monjes.



Hechiceros
Investigan hechizos nuevos para ti y atacan a distancia con bolas de fuego.

Esqueletos
Son relativamente débiles, pero pueden llegar a formar auténticos ejércitos de las tinieblas.

Ángeles tenebrosos
Vuelan, saben magia y resucitan a los muertos en forma de esqueletos.



SILENT HILL

El terror ya tiene nombre: 'Silent Hill'. En esta aventura de acción de Konami tendrás que demostrar que tu corazón es ¡a prueba de bombas! ¿Podrás desvelar el misterioso secreto de la ciudad?

Harry Mason iba a pasar unas tranquilas vacaciones, hasta que sufrió un accidente en su coche y perdió el conocimiento... y a su hija, Cheril. El juego va directo al grano, con Harry buscando a su niña por las terroríficamente desérticas calles de Silent Hill. Aparece una sombra (¿será la pequeña Cheril?) y Harry sale de la calle principal para perseguirla hasta un callejón. La niebla se convierte en oscuridad... ¿Qué ocurre? Harry enciende una cerilla y se encuentra con que hay sangre, rejas oxidadas, cuchillos resplandecientes...

¡Un buen tema para comenzar un juego de aventura y acción! Por suerte, los siguientes diez minutos son más tranquilos: Harry se calma en una cafetería. Descubre que en Silent Hill no vive nadie, excepto la policía Cybil Bennett. Cybil le entrega a Harry su revólver y le promete volver pronto con refuerzos. Ahora estás completamente solo... ¿Empiezas a preocuparte? ¡Pues no ha hecho más que comenzar!

La mecánica de juego de *Silent Hill* recuerda mucho a la de *Resident Evil:* el manejo del personaje, el sistema de registro de heridas, los puzzles a resolver, las armas... Pero *Silent Hill* tiene sus innovaciones: el entorno es totalmente en 3D. Puedes mirar y desplazarte por la ciudad con mucha libertad, entrar en casas, explorar callejones... La cámara se posiciona estratégicamente para ofrecer planos inquietantes y muy cinematográficos. La niebla de exteriores, que en otros juegos es muy molesta, se aprovecha aquí de manera inteligente para crear suspense y miedo.

Hablando de miedo: ¡*Silent Hill* lo genera en cantidades industriales! No sólo hay sorpresas, sustos y monstruos: todo el juego en sí tiene una ambientación turbadora, y a ello contribuye tanto la música y efectos sonoros (magistrales los gritos, aullidos y el ulular del viento) como los escenarios, que comienzan tristes y lúgubres, pero ascienden hasta una *fiesta* de texturas terroríficas como óxido, moho y baldosas ensangrentadas. **Los gráficos no poseen una técnica pulida, pero Konami demuestra su buen hacer en la co-**

¿Viva o muerta? El papel de la vidente Dhalia es más que misterioso.

Como en una película de terror, los zombis atacan por la espalda.

No podían faltar los puzzles en forma de ingeniosos acertijos. Le dan un aire muy esotérico a todo el juego.

En la escuela de enfermeras no la prepararon para esto: Lisa está desolada por los horribles sucesos que han ocurrido en Silent Hill.



Tendrás que resolver puzzles y enigmas para prosperar en el juego. Algunos son tan parecidos a los del Resident Evil que, si ya los superaste en aquella ocasión, tendrás ventaja.

Gran parte del juego transcurre en una inquietante penumbra. ¡Y la luz de tu linterna atrae a los monstruos!

Algunos de sus escenarios, como éste del autobús abandonado, hasta parecen guiños intencionales a los veteranos de la serie Resident Evil

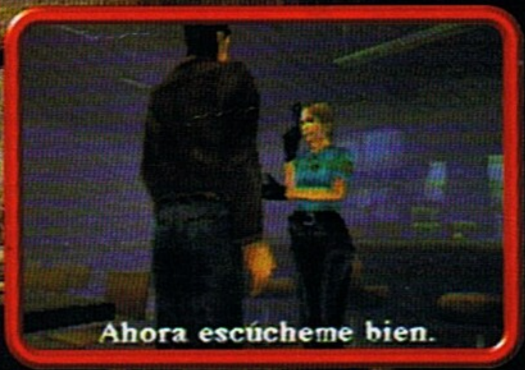


No tengas piedad con los zombies: ¡o mueres tu o mueren ellos!





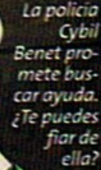
Tónicos de salud, cuchillos, munición, botiquines... ¡y la clásica escopeta!

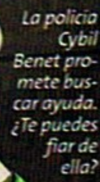




Las voces están en inglés, pero los subtítulos solventan este problema. La interpretación de los actores no es portentosa, pero cumple su cometido.

Abundan las escenas truculentas y macabras. No es un juego apto para niños.





La policía Cybil Benet promete buscar ayuda. ¿Te puedes fiar de ella?

La radio crepita con estática, avisándote cada vez que se acerca un monstruo. La puedes apagar si te molesta.

locación de luces, sombras, formas y colores. Los monstruos son un pelín sosos y no se mueven todo lo bien que debieran, pero tienen un colorcillo sonrosado y sanguinolento que va muy bien a la atmósfera del juego.

La historia es algo confusa: cuando acabas el juego por primera vez, no tienes demasiado claro qué es lo que pasó exactamente en *Silent Hill.* Hay que descubrir los otros tres finales posibles para averiguar todos los secretos de la trama y atar los cabos sueltos. Pero lo cierto es que el hecho de no saber con exactitud el tipo de embrollo en el que andas metido tiene su encanto.

Pero además, en *Silent Hill,* aparte de los perros putrefactos y los horrores alados que pueblan las calles, existe un mundo paralelo de terror. Cada lugar de la ciudad —escuela, hospital o parque de atracciones— posee otra dimensión que aparecerá resolviendo acertijos: el paisaje normal se convierte en una oscura pesadilla. Las paredes mutan en en rejas ensangrentadas y los muebles en instrumentos de tortura oxidados. Cuando aparece el guardián de nivel, te enfrentas a él en una dura lucha y, si sales con vida, el paisaje vuelve a su estado natural. Entonces conduces a Harry, que ha ganado en conocimientos, al siguiente escenario.

Uno de los puntos fuertes del juego son los personajes secundarios. Su personalidad está muy bien elaborada. En total, sólo seis personas actúan en *Silent Hill,* que van presentándose en breves intervenciones. Hasta el final del juego no sabrás qué papel desempeñan en realidad la policía Cybil, la anciana Dhalia o el doctor Kaufmann.

En cuanto al manejo del personaje, es un poco pobre y limitado de movimientos. No se ha avanzado demasiado con respecto a otros juegos del estilo: Harry las pasa canutas para sobrevivir a los asaltos de los monstruos (sobre todo cuando le atacan varios a la vez). **Da la sensación de que tenemos poco control de los combates, y salir corriendo es a veces la mejor opción.**

Pero, ¿este juego de terror de Konami es mejor o peor que *Resident Evil 2?* Cada uno tiene sus peculiaridades, y aunque no hay que olvidar que *RE2* es una leyenda de los videojuegos, *Silent Hill* ofrece una experiencia memorable y una historia más tétrica y preocupante.

Si te gustan este tipo de juegos, no lo dudes: Konami ha producido un gran título que te mantendrá despierto por las noches y acelerará tu ritmo cardiaco.

¡Para morirse del susto!



Texto: Winnie Forster

DISCWORLD NOIR



Por el interés te quiero, Andrés: la hermosa Carlotta le pide al antihéroe Luton que busque a Mundy.

El breve diálogo con el clon de Lara en la asociación arqueológica está ambientado con sonidos de Indiana Jones.

Mal tiempo y oscuridad, que de vez en cuando interrumpe un rayo. ¡Bienvenido a la lúgubre ciudad de Ankh-Morpork!

Información importante: en el block de notas desaparecen las referencias a los asuntos solucionados por Luton.

El jefe de la guardia de la ciudad te guarda rencor... ¡Ten cuidado!

La oscuridad se cierne sobre la ciudad. Las sombras se alargan entre los callejones. Aquí y allá resplandece una tenue luz que vierte su haz sobre el camino... ¿Qué pasa? Me persiguen, estoy huyendo. No consigo despistar a esa misteriosa silueta. Está cada vez más cerca, más cerca... ¡Aaaaaaahh!

La escalofriante intro de la nueva aventura de GT Interactive te meterá en el ambiente del juego y te pondrá los pelos de punta. Eres el detective privado Luton, y al principio del juego recibes la orden de encontrar al desaparecido señor Mundy. Mientras intentas esclarecer el enigma, te das cuenta de que el asunto es mucho más complejo que un mero caso de desaparición.

El detective va apuntando escrupulosamente las declaraciones de testigos y sospechosos con breves anotaciones en su agenda, pero casi siempre recibe informaciones insuficientes y, en ocasiones, incluso falsas. Y por si fuera poco, siempre que parece divisarse una solución en el horizonte ocurre algo inesperado.

CONSEJOS

Toma nota

La aventura de *Discworld Noir* recoge brillantes momentos de algunos clásicos de la literatura y el cine. Entre estos tesoros rescatados, hallamos títulos como *El halcón maltés*, de Dashiell Hammett, *El sueño eterno*, de Raymond Chandler y, cómo no, el clásico por antonomasia, la película *Casablanca*.

Te daremos unos consejos para saber cómo actuar con los sospechosos:

Saber combinar
Se pueden combinar las anotaciones del cuaderno con los objetos.

Mucha mano izquierda
Es mejor que inicies una conversación sin ir directamente al grano. Luego, puedes hacer preguntas capciosas sobre los temas apuntados en tu cuaderno. Algunos personajes podrán darte información sobre los objetos del inventario.

Aguzar la vista, los oídos y el intelecto
¡Concéntrate! En el transcurso de las conversaciones, obtendrás información que te puede ser muy útil posteriormente. A menudo también encontrarás objetos en la oscuridad.

TE ENCONTRARÁS A TÍOS COMO YO POR TODA LA CIUDAD...

NO SOY DE AQUÍ, ¿PODRÍAS AYUDARME?

LA GUARDIA TIENE QUE IMPONER EL ORDEN. ¿O NO?

HOY NO HE DESCUBIERTO NADA... YA VA SIENDO HORA.

En el plano general de la ciudad Ankh-Morpork, los caminos accesibles están representados con colores más claros, y además te muestran hasta la situación climática.

Te encontrarás alguna gente muy sospechosa en tu camino, pero no todo es lo que parece... ¡Tu intuición será tu única aliada!

En *Discworld Noir*, lo que prima sobre todas las cosas es hacer las preguntas adecuadas a las personas indicadas. Si lo haces bien, aparece un nuevo escenario en el plano de la ciudad de *Ankh-Morpork* y una nueva anotación en el cuaderno. Y también, aunque en raras ocasiones, aparece un nuevo elemento en el inventario, pero son muy difíciles de encontrar, así que deberás usarlos con mucho cuidado. La búsqueda de la verdad va desarrollándose sin interrupción a través de secuencias fílmicas, que descubren poco a poco la compleja historia.

Manejas tu personaje a través de las calles de *la Capital del mundo discográfico*. Con el cursor del ratón (o el foco de una linterna), haces click en las personas, los elementos o las salidas señaladas. El botón derecho del ratón requiere una búsqueda más exhaustiva del objetivo, y haciendo doble click con el botón izquierdo podrás interactuar con los personajes, hablando con ellos, por ejemplo.

Los temas musicales son alucinantes; están clasificados según la ambientación de los escenarios que, junto a los variados diálogos de los personajes, incrementan en gran parte el suspense. La representación gráfica de la historia es totalmente convincente. Los personajes en 3D se mueven a través de detallados fondos. Cada rincón de Ankh-Morpork está representado mediante increíbles efectos de luz ambiental. ¡El resultado es asombroso!

Después de las dos primeras entregas de *Discworld*, esta tétrica variante resulta muy gratificante: en definitiva, un intrigante enredo de asesinato, amor, confusión y mentiras que no tiene nada que envidiar a *Grim Fandango*, el último gran bombazo en juegos de aventura.

Se han encadenado conocidos personajes del ciclo de *Discworld* de Terry Pratchett de una forma divertida, hasta crear la llamada *serie negra*.

El desarrollo de la acción, construida de esta manera, se puede seguir mediante una concentrada reflexión y un exhaustivo análisis de todos los lugares sin quebraderos de cabeza. A pesar de que el juego está repleto de texto, no influye mínimamente en el ambiente, que llega a ser increíblemente terrorífico.

Corre a por él... ¡ten cuidado si te persigue alguien!



Texto: Joachim Enderlin



Los efectos de luz son increíbles. ¡Fíjate en el letrero luminoso del casino!



La penumbra en la que se desarrolla el juego contribuye a incrementar el suspense.



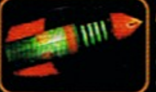
¡Qué cantidad de objetos! ¿Y para que valdrá cada uno? En Discworld Noir todo tiene un significado y un valor pero tendrás que descubrirlo tu mismo.

LAS ARMAS


Concussion
Misil con cabeza, que se divide en muchas partículas.


Cyclone Missile
Cabeza de misil que sigue los gases de propulsión del enemigo.


EMD Cannon
Genera perturbaciones en la conducción enemiga.


Frag Missile
Provoca una lluvia de proyectiles sobre el objetivo.


Guided Missile
El piloto lo dirige manualmente hacia el objetivo.


Homing Missile
Después de lanzarlo encuentra el objetivo por sí mismo.


Mass Driver
Potente cañón con práctica función de zoom.


Mega Missile
Cabeza explosiva ultrapotente para enemigos fuertes.


Microwave Cannon
Genera un rayo altamente poderoso que atraviesa corazas.

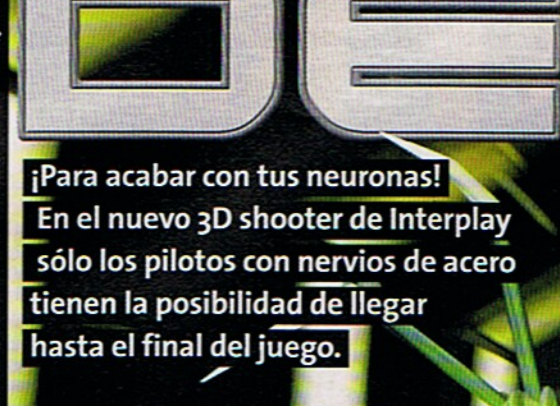

Napalm Cannon
Un rayo de fuego que hace arder a los enemigos.


Omega Cannon
Resta energía a los escudos de los robots enemigos.


Plasma Cannon
El arma más potente, que deja a los enemigos sin defensas.


Black Shark
Crea un agujero negro en la zona enemiga ¡Mortal!

DESC



¡Para acabar con tus neuronas! En el nuevo 3D shooter de Interplay sólo los pilotos con nervios de acero tienen la posibilidad de llegar hasta el final del juego.


En el nivel de Corea del Sur los anuncios de neón harán las delicias de tus ojos.


Un tranquilo jardín para que el piloto se recupere: en todos los niveles hay rincones ocultos como éste, con muchos extras escondidos ¡Coge fuerzas!... las necesitarás.


¿Qué arma puedo utilizar? En la cabina del piloto se indican a derecha e izquierda los cañones y misiles activados.

ENT3

Antes de cada lucha te presentan a tus nuevos enemigos.

Trio infernal: en el transcurso de la acción tienes a tu disposición tres naves de distinta potencia.

¿Dónde van? La complicada y confusa visión general pocas veces resulta de mucha ayuda.

¡Por fin, aire fresco! Al contrario que en sus dos juegos anteriores, en el Descent 3 vas a poder actuar en la superficie de los planetas.

ROBOTS

Orbot
Rápido Mech de ataque. Sensible al calor.

Gunslinger
Muy peligroso. Con pintura de camuflaje y disparo de seis.

Gyro
Inofensivo robot de seguridad con alto alcance de radar.

Pest
¡Cuidado! Va por los tejados y sólo tiene un láser débil.

Old Scrath
Muy rápido. Peligroso en enfrentamientos a poca distancia.

Sickle
Te atacará fuertemente en luchas cuerpo a cuerpo.

Sparky
Mech de trabajo inofensivo. Sólo para prácticas de tiro.

Tailbot
Tiene una coraza fuerte, pero es lento en el ataque.

Thresher
Pesado robot de lucha. Peligroso en lucha cuerpo a cuerpo.

Tubbs
Robot de seguridad, con armamento bastante potente.

Tu jefe es un auténtico tirano, así que no es de extrañar que no puedas más y dejes el trabajo en la sociedad de minas PTMC. En la segunda parte de la trilogía de *Descent* de Interplay las cosas no parecían ir del todo bien en tu empresa. Ahora la situación se ha vuelto ya insostenible, por lo que te toca cambiar de frente. **Eres un soldado recién salido del laboratorio Akropolis y tienes que ajustar las cuentas con tu ex jefe moviéndote por 15 niveles plagados de terribles enemigos.** No es tarea fácil: la criminal competencia ha difundido un virus peligroso que convierte a todos los robots de los mundos de *Descent 3* en máquinas de guerra sin escrúpulos. ¡Menudos bichos!

Para combatir a tus enemigos pilotarás tres naves espaciales de distinta potencia y lucharás en pantallas 3D. Lo mejor: tu nave puede girar sobre sus tres ejes y pasar así como un rayo entre pasillos estrechos que suben o que bajan. Eso sí, con ello no sólo acabarás dañando la capacidad de orientación, sino también el estómago del piloto. Para que no te desorientes tanto, tienes a tu disposición un mapa de niveles, aunque para tu desgracia no está demasiado claro.

Al igual que en los dos anteriores juegos de la serie, en el tercero también puedes utilizar armas de tecnología punta: **veinte lasers y sistemas de misiles harán que no eches nada en falta. Las minas y los extras de energía revalorizarán tu arsenal de lucha.** Un toque de originalidad: se trata de la introducción de un pequeño robot volante, que si quieres puede acompañarte en tu nave y que te indica el camino al siguiente nivel importante. En cada mundo te esperan nuevas misiones: se abren nuevas zonas ocultas cuando, por ejemplo, activas un interruptor o destruyes un generador de energía desde otro lugar.

Descent 3 es un 3D shooter sin adornos, que ofrece mucha acción y algunos acertijos bastante simples. Tanto los gráficos como el sonido han mejorado mucho respecto a sus antecesores, sobretodo en la animación del enemigo y en la calidad de los gráficos. Pero la arquitectura de los niveles se ha quedado algo atrasada y resulta poco clara, de forma que los que jueguen por primera vez a *Descent 3*, se enfrentarán a serios problemas de manejo.

¡Acción y velocidad sin límites!



Texto: Volker Weitz



Conker tiene licencia... para lanzar castañas, con su súper tirachinas.

Rápido grande y peligroso: los hombres-seta persiguen a Conker.



Cumpleaños movidito: Acornius va a la fiesta y se queda con Betti y sus regalos.

En el amurallado castillo fantasma encontrarás muchos agujeros.



¡De los nervios! Al acabar el juego, tendrás que esperar unos 35 segundos.

Rare y sus animalitos (monos, osos, pajaritos y pajarracos) han alcanzado la fama en el mundo de los videojuegos. ¿Hará lo mismo la ardilla Conker?

CONKER'S POCKET TALES

¡No, hombre no!, que yo no soy el hermano de Command...

En las praderas verás una auténtica ciudad del Oeste y un poblado indio.

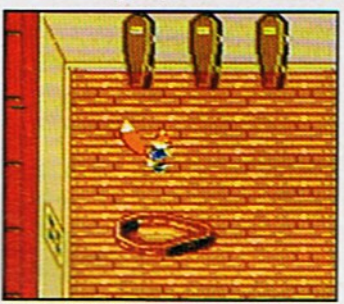
En las praderas verás una auténtica ciudad del Oeste y un poblado indio.

¡Qué desastre! Unos malvados se han llevado todos los regalos de la fiesta de cumpleaños de Conker y, por si fuera poco, ¡han secuestrado a su novia, Berry! Así comienza este juego de aventuras y acción en el que manejarás a la pequeña ardilla Conker por coloridas pantallas.

Al principio, tu roedor sólo podrá correr, saltar y dejar fuera de juego a algunos enemigos con una patada, como mucho, pero cuando encuentres el tira-castañas, podrás defenderte de los hombres-seta, hormigas y cuervos. Encontrarás la munición y bellotas de energía en el transcurso de los siete grandes niveles, que están enfocados desde arriba.

La jugabilidad de *Conker* se parece mucho a *Zelda DX*, pero sin alcanzar del todo su nivel. Los enemigos, a veces muy ágiles, corren de un lado a otro, y unos cuantos acertijos no presentan problema alguno ni al más inexperto. Otro punto negativo hace dudar de la calidad de los normalmente exitosos trabajos de la compañía de juegos Rare: después del Game Over (y sale en muchas ocasiones) hay que soportar largas esperas innecesarias, ya que ni la licencia ni las imágenes de título se pueden desactivar.

La compañía Rare nos tiene acostumbrados a tesoros como *Diddy Kong Racing* o *Banjo - Kazooie*, por lo que se espera mucho más de ellos que este producto mediocre, que le pone a uno de los nervios. Si lo que te gustan son los juegos de aventuras, será mejor que te hagas con *Zelda DX*, y te divertirás mucho más por lo que pagas.



En los ataúdes te espera uno de los numerosos minijuegos.

INFO

El rastro de la ardilla

Conker hizo su debut como piloto del genial juego de carreras *Diddy Kong Racing* en la N64. Desde hace dos años se anuncia la aparición de *Twelve Tales: Conker 64*, pero se ha retrasado para dejar paso a otros juegos de Rare como *Banjo - Kazooie* y, pronto *Donkey Kong 64*. En la feria de videojuegos *E3* de este año, en Los Ángeles, no había ni rastro de Conker.



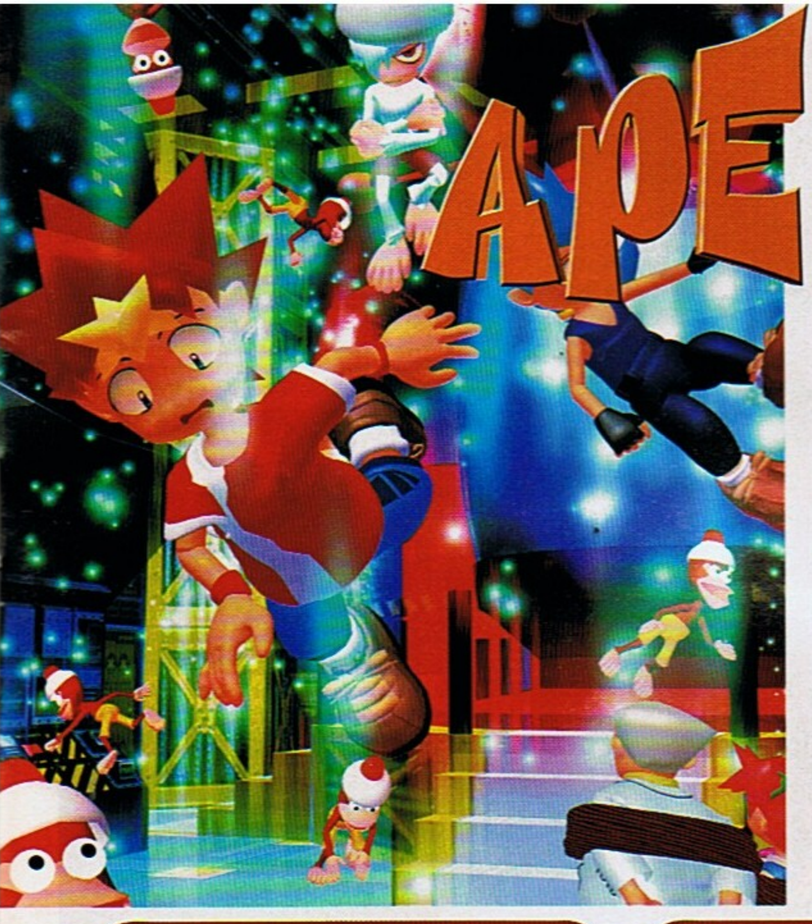
Texto: Christian Henning



Muy clarito: en la pantalla de pause verás el inventario en el menú.

Ape Escape

¡No creas que estos lindos monitos son inofensivos! ¿Estás preparado para capturarlos en tu PlayStation?





Cuando un mono cae en la trampa y lo atrapas con la red, desaparece.



Para conducir el bote de remos, debes rotar ambos sticks analógicos de forma coordinada.



Como pez en el agua: en las profundidades te ayudarás con una herramienta que lanza redes y te hace más rápido.

Conviértete en un pequeño loco de pelo rojo y viaja a distintas épocas de la historia en busca de monos. Pero, ¿qué está pasando aquí? ¡Estos monos son modernos e incluso en la Edad de Piedra disponen de técnicas muy avanzadas, como ovnis y pistolas láser! Pero tranquilízate, tú tampoco estarás falto de medios: contarás con la ayuda de tu amiga y del profesor, que te proporcionará los más novedosos inventos, como la máquina del tiempo. Pero además, una red, un tirachinas para defenderte, un hula-hop que te proporciona mayor velocidad y un coche con mando a distancia. Y para no perder el rumbo en la vasta zona tridimensional, puedes localizar a los primates mediante un detector, que te estará indicando continuamente dónde se oculta el próximo mono.

***Ape Escape* es un jump&run entretenido, con muchas ideas frescas y divertidas, aunque con algunos puntos flojos.** La cámara, por ejemplo, resulta algo incómoda en algunos pasajes, y el mando resulta bastante complicado con ambos sticks analógicos. Aun así, gracias a los divertidos niveles e ingeniosos acertijos, *Ape Escape* merece el interés de los fans del jump&run. ¡Ve a la caza del primate!

consejos

Dales caña a los monos

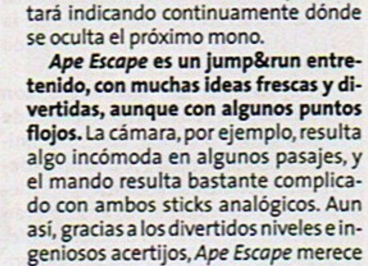
- No pases por alto ningún letrero con advertencias que encuentres en el camino: ¡la información que te ofrecen suele ser casi siempre muy útil!
- Fíjate en el color de la lámpara que llevan los monos en la cabeza. Si tiene luz azul, puedes acercarte sin que te vea. Si es amarilla, el mono está mosqueado, y si está en rojo, significa que se ha dado cuenta de tu presencia.
- Si te encuentras un mono cerca de un monstruo, deshazte primero del peligroso enemigo y luego podrás ocuparte tranquilamente del primate.



¡Qué frío! En la Era Glaciar recibirás un alucinante aparato volador.



¡Vaya! Un T-Rex se acerca a ti. A lo mejor logras asustarle con tu espada...





ScreenFun ¡Sorteo!

¿Te parecen graciosos los monos cuando vas a verlos al zoo? ¡Pues esperamos que no cambies de opinión después de jugar a *Ape Scape!* Si todavía no has podido hacerlo, escribe una carta a SCREENFUN, Ref. Ape Scape, apdo. de correos 51.323, 28080 Madrid y podrás conseguir uno de los cinco que sorteamos.

PC	PS	N64	SAT	E

Ape Escape
Jump&run para principiantes

7.990 aprox.	Sony	1 jugador

- compatible: Dual Shock, Memory Card

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

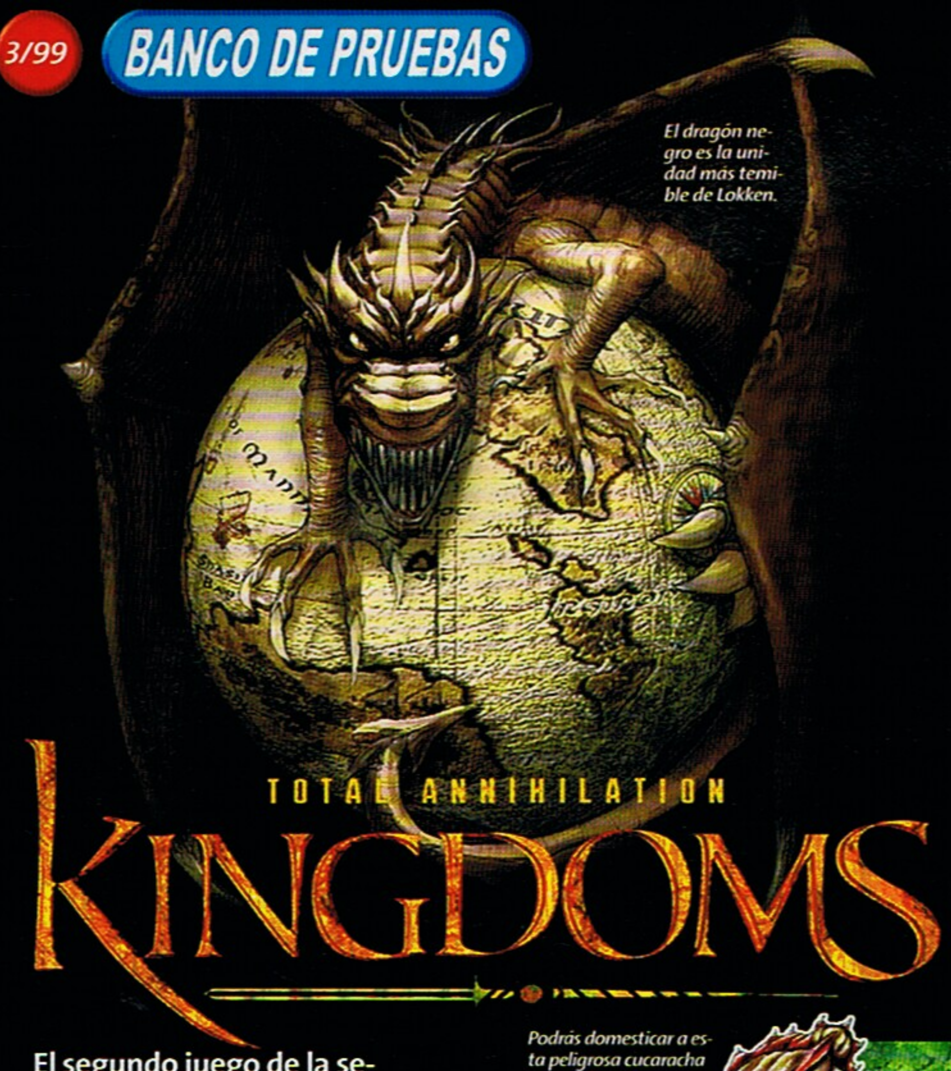
☺ Muchas herramientas, aguda inteligencia de los rivales y estupendos acertijos

☹ Incómodos movimientos de cámara, mala traducción, música pesada.

¡Qué locura de monos! *Ape Escape* ofrece diversión y variedad para los principiantes. **8**

Texto: Christian Henning.

¡Armados y peligrosos! Pese a su inocente aspecto, estos monos son unos salvajes.



El dragón negro es la unidad más temible de Lokken.

Las sacerdotisas y buques-insignia de Veruna pueden levantar construcciones en la tierra y en el agua.



Un ataque en masa de unidades voladoras puede causar estragos en zonas mal protegidas.



Con las piedras-imán consigues maná ilimitado, que se usa para construir edificios y unidades.

El segundo juego de la serie 'Total Annihilation' cambia la alta tecnología por la fantasía más salvaje y ultraviolenta...

Podrás domesticar a esta peligrosa cucaracha vomita-fuego.

Las batallas son enormes, y se hace muy difícil dirigir a todas las tropas con eficacia.

Dragones, arpías, poderosos cañones, hordas de muertos vivientes... ¡y magia! *Kingdoms* es un juego con el que los fans de la fantasía y la estrategia en tiempo real se lo pasarán como enanos.

Las batallas son tremendas, con (literalmente) docenas y docenas de unidades en pantalla, cada una animada con preciosista atención al detalle. El sonido es excelente, y las melodías de combate épico acompañan tus batallas, dando el ambiente adecuado. Las voces, en español, son originales y divertidas, aunque los nombres de las unidades están pésimamente traducidos.

El modo campaña, que cuenta con una historia artísticamente narrada, está algo desequilibrado. Batallas de cinco minutos se alternan con luchas terribles de tres horas. Su originalidad consiste en que no podemos elegir una facción concreta, sino que **a lo largo de la contienda tendremos que hacer misiones para uno u otro bando.**

El punto más débil de *Kingdoms* es la manera en que se desarrolla la estrategia: se ha favorecido claramente el juego defensivo, y cada centímetro de terreno hay que ganárselo a sangre y fuego. Las batallas son demasiado largas y tienden a estancarse con alarmante facilidad. Esto queda remediado parcialmente en el modo multijugador: puedes utilizar guiones *(scripts)* para establecer condiciones de victoria distintas al aburrido y pesado *exterminio total*.

Otra carencia del juego son los hechizos, algo flojos: simples bolas de fuego y rayos, principalmente. Con la salvedad del *control mental*, se echa de menos algo más exótico y variado.

Afila tu espada y prepárate para la lucha. ¡Crom, cuenta los muertos!

Texto: G.P.-A.

PC | PS | N64 | SAT | E

Total Annihilation: Kingdoms
Estrategia en tiempo real para ptes. y avanzados

7.600 aprox. | Cavedog/GT Interactive | 1-8 jug.

- *Mín.:* Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, 85 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD, Tarjeta D3D

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 7

(+) Buen modo de campaña, mapas variados y bien construidos, editor de escenarios.

(−) Batallas excesivamente largas, poca variedad de hechizos.

Un buen juego de estrategia, pero todavía tiene que pulir fallos de jugabilidad. 8



El reino de Darien

En total, cuatro reinos distintos luchan por alzarse con el poder en el mundo de Darien. Cada una de las cuatro razas representa uno de los cuatro elementos: tierra, aire, fuego y agua. Por esta razón, los más de 100 edificios y unidades que están disponibles en el juego se diferencian mucho en su uso y su función.

Aramon – tierra
Excelentes tropas terrestres y defensas sólidas, pero su fuerza aérea deja mucho que desear.



Zhon – aire
Las mejores criaturas voladoras. Construye sus fuerzas a partir de unidades móviles.



Taros – fuego
Magia llameante, demonios y muertos vivientes... ¡Un auténtico infierno! Bastante equilibrado.



Veruna – agua
No sólo tienen la mejor flota del juego: en el suelo también pueden ser muy efectivos.

OUTCAST

La rica fauna de Adelpha incluye animales voladores con ganas de guerra.

¡El mundo está en peligro! ¡Es el fin!¿Quién nos salvará? ¡Pues Cutter Slade, el héroe de acción más duro del siglo XXI!

Ah, los experimentos científicos! Siempre pasa igual: envían una sonda a un mundo paralelo, se estropea y acaban creando un agujero transdimensional que amenaza con tragarse la Tierra. Menos mal que contamos con Cutter Slade, de profesión *supermacho*, para este tipo de situaciones peliagudas.

Pero cuando nuestro *héroe-para-todo* llega al mundo extraterrestre, las cosas empiezan a ir mal. El equipo de científicos que tenía que proteger se ha perdido, sus armas y equipamiento están desperdigados por el planeta y unos alienígenas pacifistas le han confundido con el Mesías, el *Uluk-hai* que los liberará de la opresión: una especie de Moisés, pero armado y peligroso.

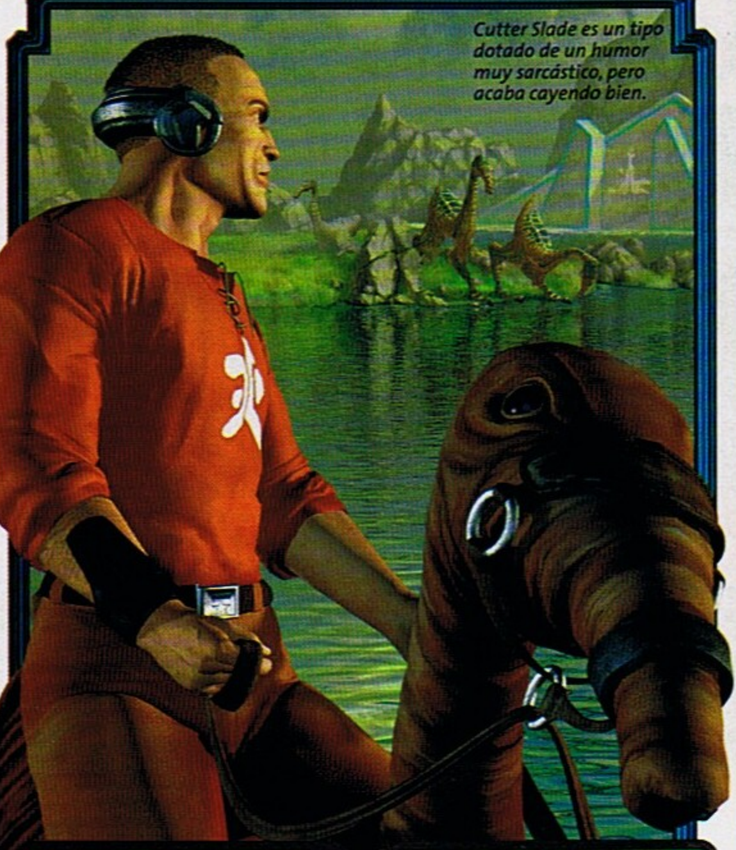
Outcast **te propone una aventura a medio camino entre el juego de rol (estilo *Fallout*) y acción en tercera persona (a lo *Metal Gear Solid*).** Sus principales méritos son una inteligencia artificial elaboradísima, una música de ensueño y un mundo en 3D (¡con su propia fauna y todo!) que es de lo mejor que se ha visto hasta ahora en un ordenador. Sus únicos *pecados* son que los gráficos de los personajes están algo pixelados y que la resolución de pantalla es bastante pobre: 514x384 como máximo. ¡Con los tiempos que corren, eso es antediluviano! Las voces están inglés (y la interpretación es soberbia), pero han tenido el detallazo de subtitular los diálogos y los menús al castellano.

En resumen: un juego glorioso, de los de echarle horas ¡y más horas! No te preocupes, porque vas a tener diversión para rato.

¡A por ellos, Cutter, que son pocos y cobardes!



Empiezas el juego con un arma básica, pero puedes conseguir cinco más. Todas admiten dos niveles de mejora.



Cutter Slade es un tipo dotado de un humor muy sarcástico, pero acaba cayendo bien.



¡Cutter está hecho un cowboy! Un fallo: no puede disparar desde la silla.



La cámara se mueve durante las charlas de manera cinematográfica.



La fauna local se puede poner muy agresiva. ¡Las arañas son mortales!

consejos

Para salvar el mundo

La discreción es la mejor parte del valor: aunque el juego está diseñado para permitir estrategias tipo *Rambo*, a menudo es más inteligente evitar el combate directo con los enemigos. Aprender a desplazarse sigilosamente puede ser un arma muy poderosa, no sólo para eludir a fuerzas superiores, sino también para montar astutas emboscadas. Empezar las refriegas disparando por la espalda es un poco rastrero, pero muy eficaz.

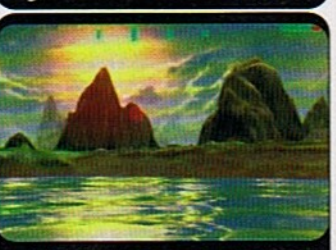
El hombre es un animal social: recuerda que tus acciones influirán en el entorno de juego: si apuntas con tu arma a un granjero, lo aterrorizarás y ya no querrá hablar contigo. Si montas muchas batallas en zonas habitadas, crearás inseguridad en la ciudadanía y los precios de las armas subirán por la demanda. Espera a estar bien equipado antes de armar la marimorena.



Outcast tiene los mejores efectos de agua que se han visto hasta ahora.



Truco: los gamors no pueden hacerte ningún daño si te tiendes en el suelo.



Los paisajes en 3D son uno de los puntos más fuertes del juego.



PC | PS | N64 | SAT | I/E

Outcast

Rol y acción para avanzados y expertos

7.495 aprox. | Appeal/Infogrames | 1 jugador

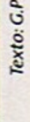
- *Mín.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 500 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95

Gráficos 8 | Sonido 10 | Jugabilidad 9

Mundo muy real, misiones interesantes y variadas, diálogos divertidos, muy largo.

Gráficos de los personajes mejorables, pantalla en baja resolución, voz en inglés

Una elaborada superproducción europea. ¡No se ven juegos así todos los días! 9



Texto: G.P.A.

¡Arde el espacio! Con esta aventura de acción con robots, los creadores de 'Gran Turismo' prueban suerte en un nuevo campo.

Majestuoso, pero escaso en armas: el robot de lucha.

Tu vehículo Omega Boost: totalmente ergonómico y fácilmente aparcable en cualquier sitio.

OMEGA BOOST

Cuando esta plancha gigante active el láser... ¡será mejor que te apartes de su camino!

INFO

La fábrica de juegos

A tan sólo unos pasos de la sede central de Sony en Tokio, tiene sus oficinas la famosa compañía desarrolladora de Mega Boost, Polyphony Digital. Su fama se la debe al juego *Gran Turismo*, cuyo sucesor aparecerá en otoño en nuestro país: *GT 2* estará listo para recibir la siguiente generación de la Playstation.

Primera clase: Gran Turismo.

En los niveles espaciales tendrás que atacar tú solito estaciones enteras.

El Diablo ha llegado hasta la informática: Alpha Core, una entidad antihumana que subsiste en la red, ha infectado a Eniac, el primer ordenador creado por el hombre en 1946. Para combatir a Alpha Core, los humanos han creado un robot especial: Omega Boost. Tú tendrás que pilotarlo, viajar en el tiempo hasta el año que se inventó Eniac y combatir al temible ente.

Con un botón haces girar este extraño vehículo sobre su propio eje para que salga pitando y pueda esquivar los disparos del enemigo. Lanzas tus disparos en forma de largos rayos verdes contra las naves enemigas con un detector automático del objetivo.

Combatirás contra cazas grandes y pequeños, y al final de cada uno de los niveles te enfrentarás a un contrincante especialmente duro: son los ingredientes clásicos de cualquier juego de acción. *Omega Boost* no ofrece demasiada variedad. A la larga, resulta bastante aburrido combatir a tus enemigos siempre con la misma arma.

Los gráficos resultan mediocres, con una baja resolución y los vehículos faltos de color. Al menos, la banda sonora es muy buena y está muy acorde con el juego. Pero si lo que te gusta es la acción, en general estarás mejor servido con *R-Type Delta*.


PC | PS | N64 | SAT | I

Omega Boost
Juego de acción para avanzados

6.990 aprox. | Polyphony Digital | 1 jugador

• compatible: Memory Card, Dual Shock

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

Buena banda sonora, rival final muy original, misiones espaciales y aéreas.

No hay armas extras, sólo podrás usar un robot de lucha y dos tipos de armas.

Zapatero, a tus zapatos: un experto de carreras recrea un juego de acción mediocre.

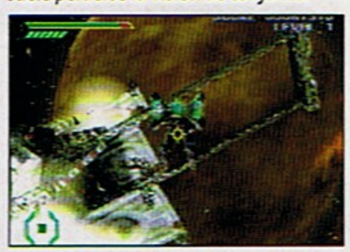
7

Texto: Christian Henning


Tu arma es muy lista: la cargas y ella sola busca el objetivo.


¡Vaya lío! Con el caos de las batallas, suele perderse la visión de conjunto.


Desactivando los propulsores podrás esquivar los elementos sueltos de las naves.


Acabarás rápido con los cazas pequeños, pero éste te llevará un ratito más.



Lode Runner 3-D

Ten cuidado y no caigas en tu propia trampa. ¡Deberás usar el cerebro para triunfar!



Para no perder la visión de conjunto puedes cambiar las perspectivas.



Tenlo en cuenta: las piedras lila vuelven a brotar poco después de la explosión.



Una vez que tengas cercado al enemigo, puedes escaparte sin problemas.



Haz de las tuyas en la pantalla: los 100 niveles están repartidos en cinco planetas. Cada uno de ellos te espera con nuevos enemigos y características de juego.





¡No te desesperes! Tendrás que pasar 100 niveles.

¡Nada menos que cien niveles! En ellos tendrás que reunir monedas de oro por diferentes planetas mientras tus enemigos tratan de pillarte. En principio no tienes ningún arma para defenderte (¡menudo problemón!). Menos mal que puedes cavar agujeros en el suelo para que tus oponentes caigan en ellos. Las piedras vuelven a crecer en pocos segundos, y te librarás de los *malos* de una manera diferente y original.

Pero, ¡cuidado!, esta técnica tiene un inconveniente: tú mismo puedes caer en la fosa que has creado. Si se cierra el agujero contigo dentro... ¡estarás acabado!

La dificultad aumenta lentamente. **Mientras que las primeras fases son francamente aburridas, las más avanzadas harán que la maquinaria de tu cerebro funcione a todo gas.** Para reunir todas las monedas, deberás actuar como un auténtico Sherlock Holmes: tendrás que utilizar con destreza ascensores, teletransportadores, interruptores, bombas y mucho más, para poder salir airoso de cada nivel.

Lode Runner 3D sería estupendo de no ser por su mala calidad técnica. Pero es adictivo y, si te gustan los puzzles, seguro que te hace pasar un buen rato.

PC | PS | **N64** | SAT | E

Lode Runner 3D

Jump&run y puzzles para ptes. y expertos

9.500 aprox. | Infogrames | 1 jugador

- compatible: Rumble Pak

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 7

(+) Puzzles enrevesados, concepto de juego original y muchos niveles.

(−) Gráficos vacilantes, se evidencia la falta de modo multijugador. Mal sonido.

Novedosa mezcla de acción, puzzle y destreza. La mala técnica baja la puntuación. 6

Texto: Holger Reher- Fotos: TOTAL!

Flying Dragon

¿Enanos cabezones? ¿Qué clase de juego de lucha es éste? ¡Pues uno muy divertido!

Los personajes estilizados pelean a la manera más clásica y tradicional...



... mientras que sus compañeros súper deformados hacen lo propio, ¡a su manera!



Antes de empezar la contienda, utiliza tu baúl de tesoros para equiparte.

¡Sumo contra Wrestling! Robonohana y Powers miden sus fuerzas. A pesar de su aspecto rechoncho y cómico, ambos se mueven con mucha agilidad y soltura.



Ryuhi es el protagonista del juego, y Hayato es su archirival. Son los únicos personajes que se repiten en los dos juegos.

Verdaderamente inusual: ¡dos juegos en un solo cartucho! ¡Eso sí que es aprovechar tu dinero! En *Flying Dragon* podrás pelear de dos maneras: con luchadores realistas y estilizados, al estilo *Tekken*, o con personajes divertidos y caricaturescos.

En total, hay ocho luchadores que puedes escoger en cada juego. En ambas modalidades se aplica un nuevo y original concepto de lucha: el *ojo de la mente*, que te señala los puntos débiles de los adversarios. ¡Atácales ahí y los tumbarás con facilidad! Tienes muchas opciones para configurar las reglas del combate, desde luchar en 2D hasta desactivar el uso de los pasos laterales, las guardias automáticas, los remates en el suelo, o limitar los combos: ¡a tu gusto!

Mientras que la versión *seria* no tiene nada especialmente llamativo, la versión de caricaturas es muy original y divertida: los combatientes ganan experiencia y tesoros mágicos, que puedes utilizar en otros combates (pero necesitarás una tarjeta de memoria para conservarlos). Además, es perfecto para novatos. Los golpes son tan fáciles de hacer que, si te descuidas, ¡hasta tu hermana pequeña te podrá dar una paliza!

PC | PS | **N64** | SAT | E

Flying Dragon

Lucha para principiantes y avanzados

8.990 pts. | Virgin-Natsume | 1-2 jug.

- Compatible: Rumble Pak, Memory Pack

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

(+) Original. Melodías simples pero pegadizas. Diferentes modos de juego.

(−) Gráficamente es poco espectacular. A veces parece que faltan sonidos.

El mejor título de lucha que ha salido hasta ahora para N64. ¡Y es ideal para toda la familia! 7

Texto: G.P.A.

Bloody Roar 2



En su versión animal los luchadores saltan más alto, son más fuertes y regeneran lentamente sus heridas. ¡También son mucho más agresivos y sangrientos!

Lo bueno de *Bloody Roar* es que, con aporrear los botones al azar, ya te lo pasas bien. El manejo es sencillísimo, pero también hay combinaciones de ataque complicadas, sólo aptas para los jugadores expertos. ¡Con un poco de práctica, puedes hacer picadillo a un rival en cuestión de segundos! Los gráficos son de lo mejor, y los golpes son espectaculares, variados y rápidos. Aunque el juego no cuenta con una selección de personajes demasiado amplia, las transformaciones en bestia multiplican la diversión por dos. Un reto: ¡a ver si eres capaz de ganar sin cambiar de forma!



Texto: G.P.-A.

Bomberman Fantasy Race



Momentos en los que corres codo a codo con tus rivales son muy raros durante el juego. ¡Lo normal es que te dejen atrás y no los vuelvas a ver hasta la meta!

El entrañable Bomberman se apunta a la moda *Mario Kart*. Tiene de todo: muchas pistas, objetos a granel, compra de vehículos... y todo ello, aderezado con la inigualable estética Bomberman. Lo malo es que es demasiado difícil. Usar los *ítems* sin salirte de la pista en el intento es una labor sólo al alcance del jugador veterano, y eso resta mucha jugabilidad al invento. Tienes que aprender a usar técnicas especiales en el momento preciso, y no es nada fácil hacerlo sin estrellarte o perder posiciones. En fin, que para chocar contra las vallas y sudar la gota gorda, ya teníamos el *Gran Turismo*.



Texto: G.P.-A.



Adelantamientos de bolsillo: F-1 W. G. P.

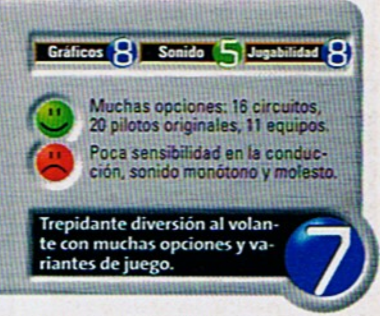


Velocidad para ptes. y expertos

5.990 pts. | Nintendo | 1-2 jug.

compatible Cable Link

La temporada de la Fórmula 1 sigue en auge: ¡llega la versión para la Game Boy Color del exitoso espectáculo de carreras de la Nintendo! Los 16 circuitos están metidos en un módulo de 16 MB y en 2D. Todos los pilotos (excepto Villeneuve, por motivos de licencia) vuelven a participar en las carreras. Los gráficos tienen colores detallados, aunque los fondos son algo peores. El ruido del motor es desesperante pero, por fortuna, lo puedes apagar. ¡Pisa el acelerador a fondo!

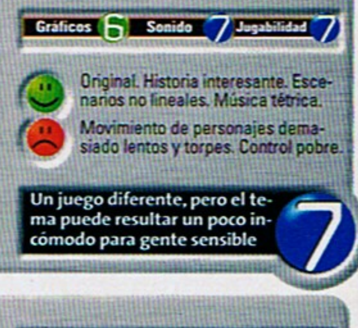




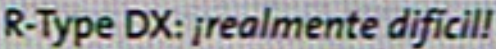
¡Zap! la bomba atrapa a un enemigo



El concepto es original: tender trampas a los asaltantes de un castillo. El juego se desarrolla en un escenario 3D de acción en tercera persona. Para activar trampas tienes que estar presente en las salas, mientras huyes de tus enemigos. Gráficamente no es demasiado explícito, pero lo cierto es que tus víctimas mueren de forma horrible (y chillando). A veces te sientes culpable, sobretodo cuando cazas a un pobre infeliz que no te deseaba ningún mal. ¡Qué chica más cruel!





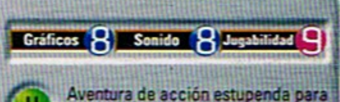


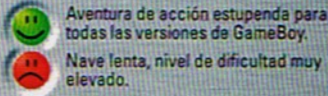
R-Type DX: *¡realmente difícil!*



Peligro inminente: el terrible imperio Bydo quiere conquistar la galaxia y tu única arma es la nave R9. Al principio dispondrás de un equipo escaso y lucharás en once difíciles niveles. Tus expectativas irán mejorando a medida que obtengas nuevas armas. Los clásicos *R-Type I y II* se han grabado en un módulo en blanco y negro y en una versión recopilatoria en color. El conjunto es espléndido, pero los principiantes lo van a tener difícil: *¡R-Type DX* es un hueso duro de roer!

Gráficos 8 Sonido 8 Jugabilidad 9





Once niveles llenos de acción, aliens y emoción: *R-Type DX* es difícil, ¡pero de primera clase!



SCREENFUN TRUCOS

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!











Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO

¿Tienes problemas con algún juego? ¿Te aburres porque no consigues pasar de nivel? ¿Estás totalmente desesperado?



Por problemas de espacio, en SCREENFUN-TRUCOS no podemos incluir todos los que nos gustaría. Pero tranquilo… ¡no hay problema! Si quieres trucos de tus juegos favoritos, sólo tienes que escribir a SCREENFUN-TRUCOS POR CORREO, al apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080. ¡Te contestaremos cuanto antes!



STAR WARS

EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA







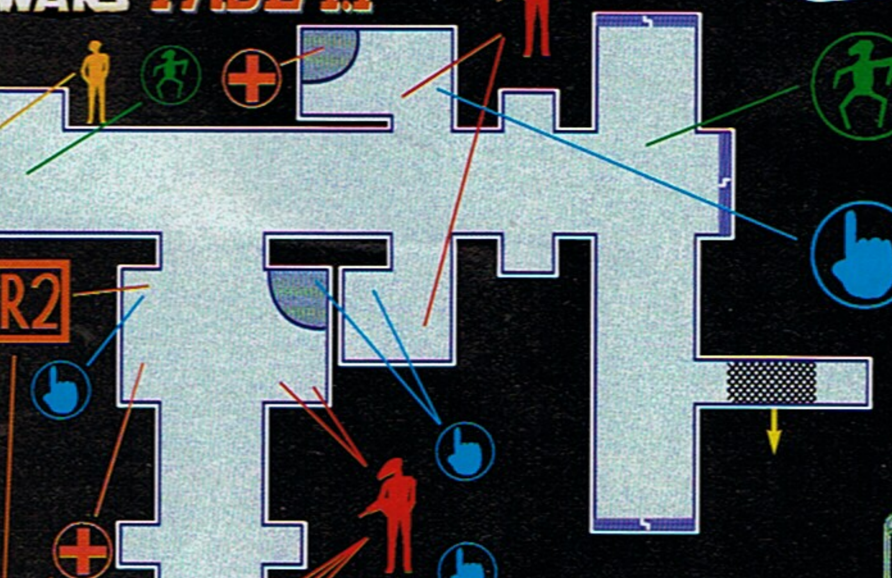




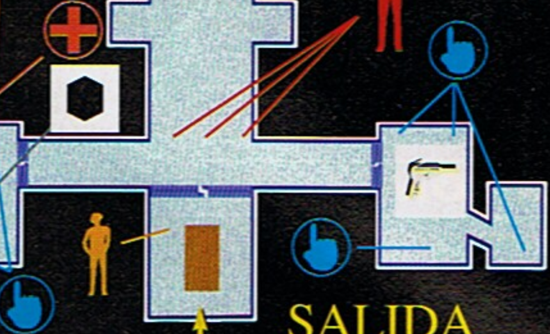


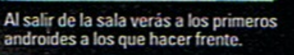

Solución niveles 1-7





Tu misión es llegar al hangar. Empiezas en la Nave de la Federación Mercantil, que es un laberinto de pasillos con androides de batalla en cada esquina. Con los androides destructores mejor evitar la lucha. Al final del primer pasillo, a la izquierda, verás un carrusel de androides destructores y una androide trabajadora que va a soltarlos; si acabas con ella, no podrá hacerlo. Obi Wan te acompañará y será de ayuda hasta el final del plano I. Luego volverás a encontrarte con él. Este nivel es útil para aprender a manejar el sable y mover las cajas, y así acceder después a lugares ocultos o muy altos que encontrarás en siguientes niveles. La Fuerza te será especialmente útil para salir de situaciones comprometidas, activar interruptores que no se alcanzan con la mano y paralizar durante un momento a los enemigos.





Al salir de la sala verás a los primeros androides a los que hacer frente.



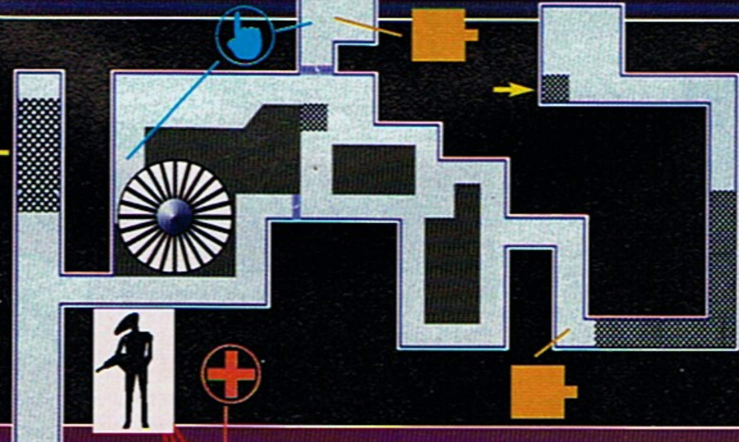
Los interruptores te pueden abrir compuertas con cargas de salud, armas o zonas secretas. Los R2 te pueden ayudar.

I.II

Al caer a este plano te encontrarás con un pequeño laberinto que no es muy difícil si giras siempre a la derecha. Verás varios androides de mantenimiento: si te acercas mucho, te electrocutarán. Para deshacerte de ellos, atácalos por la espalda con el sable o la pistola láser. Junto a una rejilla verás una puerta identificada con un triángulo doble. Al final del pasillo que hay a la izquierda encontrarás el interruptor para abrirla. Dentro hay un androide de mantenimiento y otro interruptor para abrir la puerta de los dos círculos. Ábrela y corre a la puerta antes de que se cierre. Saliendo por el pasillo a la derecha pasas al plano siguiente.



Algunos pasillos te conducen a un precipicio, ¡ten cuidado!



LEYENDA


Androide: o personaje inofensivo como Jar Jar o guardia.

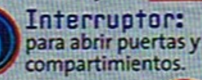

Androide: o personaje armado.

Androide destructor: muy peligroso. Evítalo.

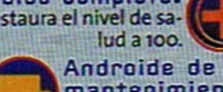

Androide R2: inofensivo y a veces muy útil.

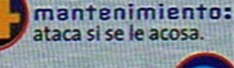
Interruptor: para abrir puertas y compartimientos.

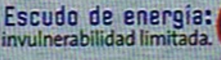

Salud completa: restaura el nivel de salud a 100.


Androide de mantenimiento: ataca si se le acosa.

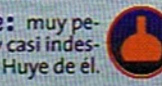
Escudo de energía: invulnerabilidad limitada.

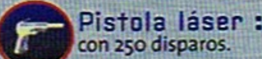

Salud pequeña: recupera salud en 25 puntos.


Tanque: muy peligroso y casi indestructible. Huye de él.


Pistola láser: con 250 disparos.


Cañón de tiro muy continuo: puedes usarlo sin moverlo.

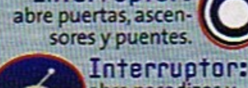

Bola de energía gungan: paraliza a los enemigos.


Detonador Termal: potente explosivo. ¡Cuidado!

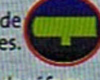

Granada cegadora: útil para salir de situaciones difíciles.

Interruptor: abre puertas, ascensores y puentes.

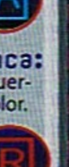
Interruptor: abre pasadizos y puentes a distancia.


Lanzador: de misiles de protones.

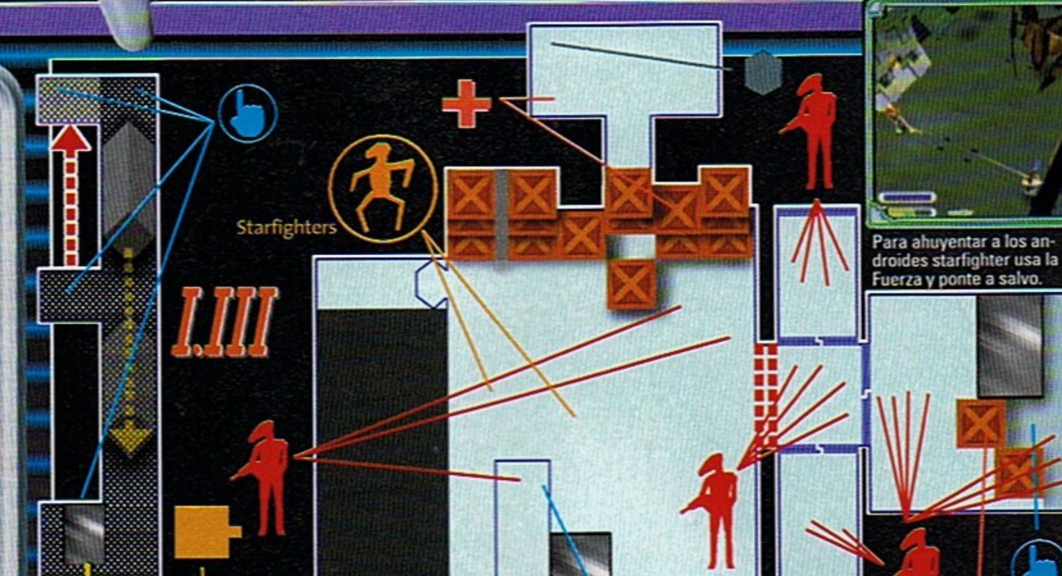
Rifle: de ráfaga continua luminosa con 300 disparos.


Tarjeta azul: para acceder a puertas del mismo color.


Tarjeta blanca: para acceder a puertas del mismo color.


Tarjeta roja: para acceder a puertas del mismo color.

I.III



Para ahuyentar a los androides starfighter usa la Fuerza y ponte a salvo.

Al llegar al cruce de pasillos, entra en la puerta derecha y verás un almacén con una puerta grande al fondo. Tira las cajas empujándolas; así te deshaces de los dos androides y consigues una carga de salud. Abre la puerta grande con el interruptor y habla con el personaje. A su izquierda tienes una pequeña habitación con el generador: al destruirlo, apártate para que no te haga daño. Sal de nuevo al cruce y abre la puerta roja. Hay otro gran almacén, con muchos androides y algunos realmente grandes; usa la fuerza para ahuyentarlos. Utiliza el ascensor para subir a la plataforma superior y luego a la izquierda y verás a Qui Gon. Para usar el ascensor, debes pulsar los interruptores del fondo de pasillo.

I.IV





En los pasillos metálicos se te interpondrán los androides de mantenimiento.

Al salir del ascensor, a la izquierda, te aparecerá un androide de batalla. A la derecha verás otra plataforma con tres androides. Puedes acabar con ellos o cruzar rápidamente hasta las siguientes plataformas. No obstante, es siempre recomendable quitártelos de encima para poder seguir adelante. A continuación verás otras dos plataformas: en la de la derecha hay un par de androides, y en la de la izquierda sólo un interruptor. Al pulsar dicho interruptor, la plataforma descenderá y se accede al siguiente nivel.

Texto: José A. Gelado y Óscar Espiritusanto. Ilustraciones: Edgar Henao

STAR WARS FASE II.I

Estás ahora en una laguna rodeada de vegetación y en la que parece no haber salida. En una especie de balcón podrás ver a Jar Jar Binks. Si desde la pequeña isla nadas hacia la izquierda, te encontrarás con dos árboles y, entre ellos, una zona de tierra. Verás un pequeño charco y, al fondo, varios androides. Una vez eliminados, podrás coger la pistola de 250 disparos. Métete en el agua y, a la izquierda, verás otra zona de tierra en la que hay unas criaturas parecidas a los pollos. Sube por una pequeña cuesta y te encontrarás con Jar Jar Binks. Habla con él y luego síguele y te llevará al plano II.

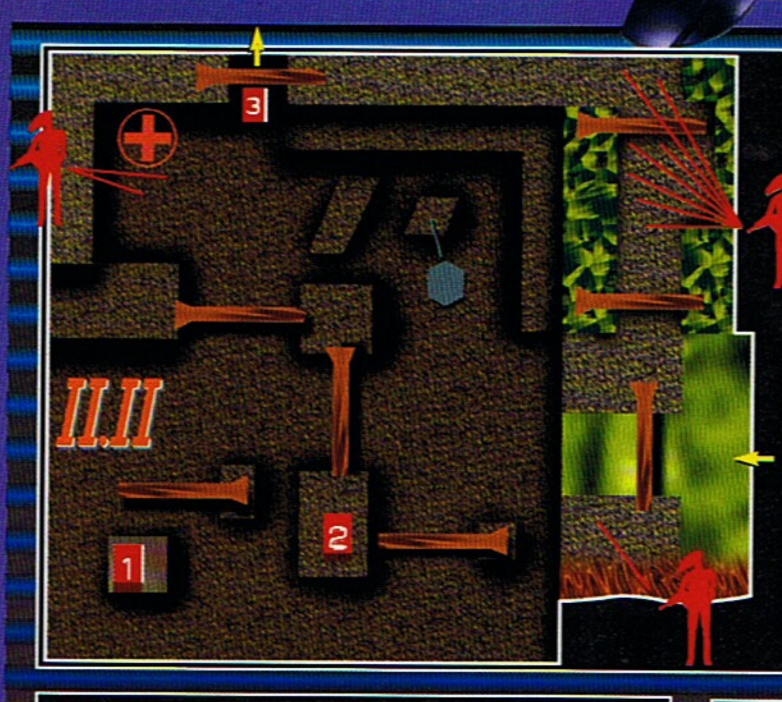
Pollos
Árbol
Jar Jar
A A A



En los pantanos, intenta evitar si puedes a los androides.



Jar Jar te guiará, pero tienes que seguirle muy rápido.



Caes en el agua y a la izquierda tienes a un androide en una zona de tierra. Si sigues por esta zona, gira a la derecha y de un salto aparecerás en la parte inferior. También puedes seguir nadando, cruzar el tronco caído, saltar y llegarás al mismo sitio. En esta zona verás varios troncos caídos y distintas alturas. Para poder subir, tienes que mover el tronco hueco (1) que tiene forma de caja y colocarlo junto a la piedra rectangular (2) para poder subirte encima y saltar a la piedra. Sigue los troncos y llegarás hasta donde está Jar Jar Binks. Si necesitas cargar salud, hay una completa en la esquina superior izquierda. Al llegar al tronco (3) puedes intentar saltar hasta la piedra que está en el plano III.


El tronco con forma de caja te servirá para subir a la piedra.


Desde los troncos podrás ver zonas con cargas de salud y armas.

II.III

En la piedra verás una bola gungan (1). Más adelante prepárate, porque hay muchos androides. Una vez pasado este punto hay una pequeña laguna dentro de la cual, si nadas a la derecha, verás una carga de salud completa. Al salir de nuevo a tierra firme verás varios *pollos:* si te quedas quieto en un punto te atacarán. Pasa rápido de largo, cruza el charco y salta el muro de piedra. Tras el primer árbol grande hay un camino oculto que te lleva hasta una carga de salud completa. Pasa el siguiente árbol y sube por los escalones, que te llevarán hasta el plano siguiente, pero cuidado con los androides que encuentras en esta zona.


Los androides de batalla te acechan en cada esquina, por lo que es aconsejable estar preparado.

POLLOS



A A A A 1

1 2 II.IV

Ala izquierda hay una nave rodeada de androides que no conviene visitar, a menos que necesites la carga de salud completa. Si caminas recto y luego a la izquierda, llegas a una piedra con una carga de salud pequeña, y en un rincón cercano, una bola de energía gungan. Sigue hasta un callejón que parece no tener salida (1); a la derecha, verás un hueco y una laguna. Conviene saltar por las piedras para que no te muerdan los peces grandes. Al llegar a la zona superior (2) hay que saltar y seguir hasta el tronco y la piedra que se veían desde abajo. Salta desde el tronco y llegas a la zona donde verás un cable y una piedra. Puedes usar el cable para pasar al plano siguiente o dar un buen salto. Cuidado con los disparos de los androides.


Los peces grandes te complicarán las cosas, pero si te deshaces de ellos podrás cruzar a nado hasta las isletas de la laguna.



II.V

Déjate caer junto al árbol donde termina la cuerda y sigue a Jar Jar. Al llegar a una piedra con forma de caja, empújala hasta el hueco para poder subirte a ella y salir por el otro lado. Al llegar a otro cable, úsalo para acceder al otro lado del barranco. Pasas los troncos caídos en forma de cruz y llegarás a una explanada en la que te encuentras un cañón de tiro muy continuo, una caja a la derecha (contiene una pistola láser con 250 disparos) y, al fondo, varios androides y dos cajas. Conviene no disparar a las cajas del fondo, porque hay dos androides destructores dentro. Para usar el cañón de tiro muy continuo hay que ponerse justo delante de él y usar la tecla de acción (barra espaciadora en PC). Al salir de esta zona a la derecha hay un camino sin salida; toma el de la izquierda y al final encontrarás a Jar Jar y Qui Gon.



Jar Jar y Qui Gon

Intenta no disparar a las cajas del fondo para no liberar a los androides destructores.

STAR WARS FASE III.I

Esta fase no es muy complicada y se puede terminar sin dar un solo tiro, utilizando las bolas de energía y la Fuerza. La misión es salvar a Jar Jar Binks. Los interruptores indican las burbujas que sirven de ascensor. Intenta dialogar con los gungans y conseguirás pases de acceso de forma más cómoda, pero recuerda que no gustan los extranjeros en Otoh Gunga. Sigue a Jar Jar hasta llegar a la sala grande. Al salir, coge la bola de energía en la sala de la izquierda y luego, todo recto, llegas al ascensor. Pulsa el interruptor.

Buba

Qui Gon

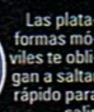


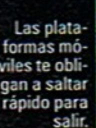
Los gungans son pacíficos, por lo que es recomendable no hacerles daño y te serán de ayuda.

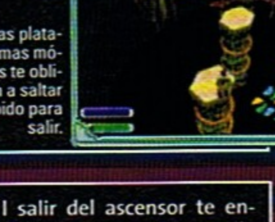
III.II

Sigue adelante hasta llegar a la sala, donde hay un guardia (1) con el que debes hablar para conseguir que te dé la llave de acceso; te evitas seguir adelante con el nivel, pero si te has cargado a alguno de los guardias anteriores, no te la dará. Verás a Jar Jar Binks en la sala que está al lado. En la siguiente (de mayor tamaño) hay un balcón y tres pilares. El de la derecha es distinto a los otros dos: sirve para volver al balcón si te caes. Para resolver este puzzle, es recomendable saltar desde el balcón al pilar central cuando se está subiendo y, desde allí, saltar al otro lado. Si no lo logras, salta al de la izquierda y luego el central, y ve rápido a la cornisa. Sigue el pasillo hasta el ascensor.

Jar Jar







Las plataformas móviles te obligan a saltar rápido para salir.

III.III



Si no te hace mucha falta la pistola, salta directamente a la cornisa



Al salir del ascensor te encuentras una sala grande con otro puzzle. Hay cinco pilares y descienden en cuento caes sobre ellos, por lo que hay que saltar de uno a otro muy rápidamente. Si no necesitas la pistola que hay en uno de los pilares, podrás hacerlo mejor. Salta a una columna, gírate un poco y salta a la siguiente hasta llegar a la otra parte de la sala. Hay que saltar a la cornisa y pasar la puerta rápido antes de que se cierre. Una vez fuera, sigue el pasillo y encontrarás una sala hexagonal alargada con unos sillones en la parte central hay otras dos habitaciones, en las que hay otras tantas bolas gungan. Sigue de nuevo el pasillo y accedes al ascensor. Pulsa el interruptor y pasas al siguiente plano.

Texto: Jose A. Gelado y Oscar Espiritusanto. Ilust: Edgar Henao



III.IV



III.V



Pulsa el interruptor y corre por la rampa hasta el piso superior antes de que se cierre la puerta.

Al salir a la izquierda llegas a una sala. Pulsa el interruptor y sube corriendo por la rampa circular hasta el piso superior, donde está la puerta, antes de que se cierre. Una vez cruzada la puerta te encuentras con un guarda que protege otra puerta cerrada. Usa tu poder mental de Jedi para convencerle de que eres lo suficientemente importante como para tener un pase, y te dejará acceder a la zona de los detenidos. Una vez dentro, hay una puerta con un símbolo rojo y a la izquierda una rampa, baja hasta la sala que tiene un cristal, y debajo, un interruptor grande. Hay tres columnas levantadas y una caja. Has de colocar la caja para llegar al interruptor que queda libre y poder bajar una a una las columnas para acceder al interruptor. En la sala siguiente, coloca la caja bajo el interruptor de la columna y salta rápido hacia la puerta. Habla con el guarda que hay más adelante y te ayudará. Para encontrar a Jar Jar desde el ascensor (1) gira a la izquierda y luego síguele: te llevará hasta Qui Gon.

Mueve la caja hasta el interruptor, púlsalo y salta rápidamente a la cornisa

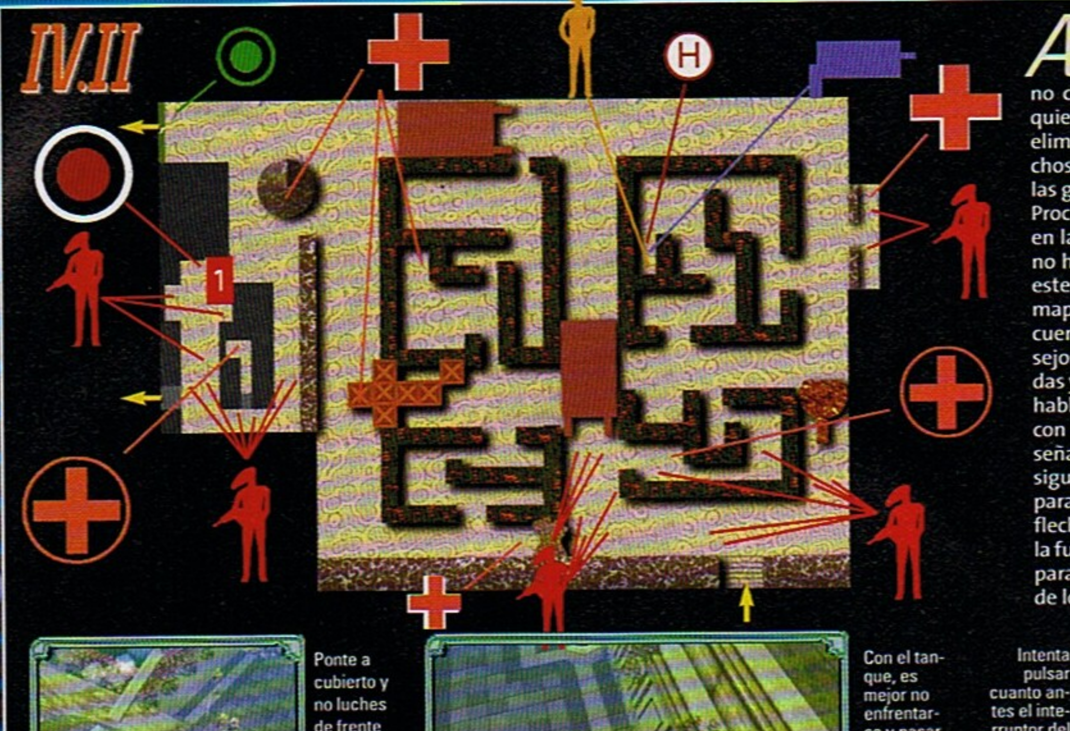
STAR WARS FASE IV.I

Tu misión es alcanzar el otro lado del puente pero, como está destruido, tienes que dar un pequeño rodeo. A la izquierda hay una catarata; si te dejas arrastrar, tendrás que volver a empezar el nivel. Es preferible saltar por la derecha hacia los pilares y llegar hasta la pequeña catarata (1). Una vez aquí tienes que alcanzar las tres pequeñas cascadas que se ven al fondo del estanque (2), pero cuidado con darle la espalda a los peces grandes, porque te atacarán. Desde aquí (2) verás que hay un interruptor que podrás alcanzar con la mano. Para accionarlo, puedes dispararle o usar la fuerza, y se abrirá el puente. A partir de aquí empiezan a aparecer androides en tu camino. Al llegar a la explanada (3) verás un campo de energía. Para pasar al otro lado, dispara al interruptor y cruza por la parte más elevada. Ahora verás algunos guardias de Theed: habla con ellos antes de seguir adelante y te darán más armas.



Para desplegar el puente, hay que disparar o usar la fuerza con el interruptor.

IV.II



Ahora empieza lo realmente duro de este nivel. A la derecha hay un tanque al que no conviene hacer frente. A la izquierda, tendrás que ir poco a poco eliminando androides. Si ves a muchos, es buen momento para usar las granadas o las bolas de energía. Procura disparar desde posiciones en las que puedas cubrirte, porque no hay muchas cargas de salud en este nivel (consulta situación en el mapa). Para cruzar por donde se encuentra el tanque, sólo hay un consejo: correr lo más rápido que puedas y ponerte luego a salvo. Intenta hablar con el personaje marcado con la H para que te diga la contraseña de la puerta verde. Si no lo consigues, hay un camino alternativo para pasar al siguiente plano (ver flechas amarillas). En la casa (1) usa la fuerza o bolas de energía gungan para poder paralizar a los androides de los balcones.

Ponte a cubierto y no luches de frente con los androides de batalla.

Con el tanque, es mejor no enfrentarse y pasar rápido cuando no te tenga a tiro.

Intenta pulsar cuanto antes el interruptor del fondo para salir de la casa.



Sigue hasta encontrar una pequeña plaza con varios guardias de Theed y un androide Starfighter a punto de explotar. Si llegas aquí con poca vida puede que no lo superes si te acercas mucho, pero luego te vendrá bien la carga de salud completa. Al llegar a una pequeña piscina con un pez grande y escaleras a la izquierda; arriba verás un interruptor que hará que se abra una compuerta y que el pez se vaya. Nada hacia la izquierda y verás otro interruptor bajo el agua, pero para usarlo hay que salir de la piscina, subir las escaleras y pulsar otro interruptor: el agua bajará de nivel y ya podrás pulsarlo para que el puente se extienda. Puedes cruzar por el puente o visitar una zona oculta (ver mapa). Al cruzar el puente reconocerás que vuelves a estar en el plano I de este nivel. Dispara al interruptor y se liberará otro puente. Cuidado al cruzarlo, porque hay en el camino una mina a la que conviene disparar para que no te dañe. Más adelante te encontrarás con los restos del puente del mapa 1, pero desde el otro lado, con el tanque disparándote. Cruza rápido hacia las escaleras y ponte a cubierto, porque el tanque te seguirá disparando sin descanso. A ambos lados de las escaleras verás los interruptores que abren las dos puertas. Para verlos y poder dispararlos, súbete a uno de los bloques de las escaleras, pero atención al tanque, porque se los cargará. Hay varias zonas secretas donde reponer salud en esta zona (ver mapa). Una vez que hayas disparado a los interruptores y se hayan abierto las dos puertas, crúzalas y pasarás al siguiente nivel. Prepárate, porque es bastante duro de roer.

IV.III



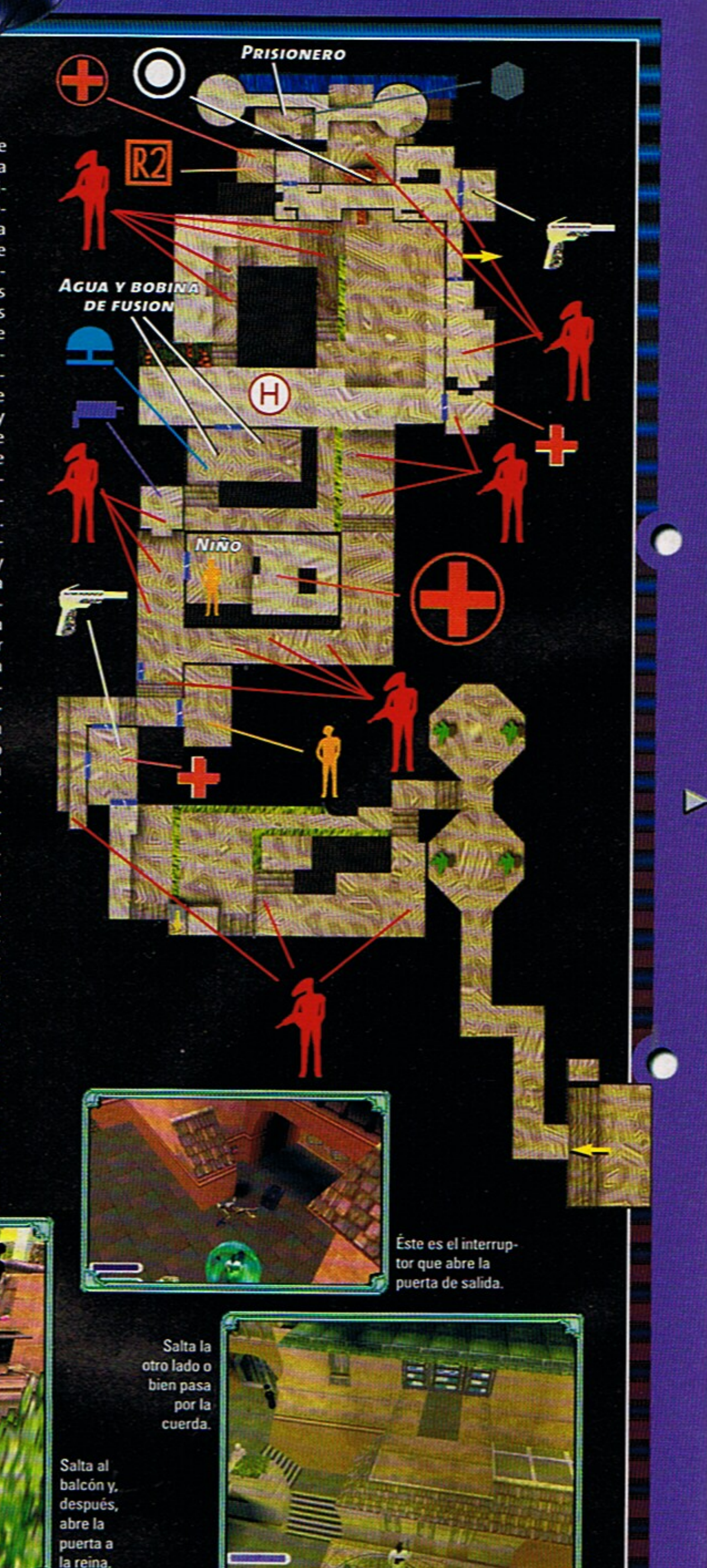
Si te caes al agua, ten cuidado con los peces grandes.

Esta zona secreta es también un atajo a los puentes.

Texto: José A. Galado y Óscar Espiritusanto. Ilustraciones: Edgar Henao

Star Wars FASE V.I

Tu misión consiste en llegar al hangar protegiendo a la reina Amidala en el camino. Sube las escaleras a la derecha y sigue a la reina. Cruza la sala circular y baja las escaleras hacia el jardín. Aquí empiezan a aparecer androides de batalla en cada esquina. La reina te indicara un piedra que hay que empujar para llegar a un camino secreto. Si no hay espacio suficiente o no vas a buscar a la reina, se quedara esperandote hasta que lo hagas. No te separes mucho y asegurate que te sigue antes de seguir adelante. Subiendo las escaleras hay una casa que tiene la puerta cerrada y el interruptor no funciona. Elimina al androide del balcón y luego salta a el. En el balcón del piso inferior hay un lanzador de misiles. Vuelves a subir y al entrar por la ventana en la habitación veras una pistola con 250 disparos, una carga de salud pequeña y un interruptor. Pulsalo y la reina entrara para darte permiso para coger las cosas. Al salir baja unos escalones y deja a la reina a cubierto, pero que hay recuerda volver a ver como esta mas adelante. Algunos androides te empezaran a atacar. A la izquierda tienes un callejón sin salida con varios androides y al fondo si saltas verás una entrada a una casa con un androide y un cañón de 300 disparos. Conviene ver como está la reina y luego volver al callejón. En la puerta del fondo a la derecha hay un niño, pero antes de hablar con él coge la carga de salud que hay en la parte superior de la habitación. Sigue luego al niño para que te lleve ante su madre y te dará otra carga de salud. Recoge a la reina y avanza hacia una plaza con un tanque bajo un puente, una puerta grande cerrada y varios androides de batalla. La reina se esperará hasta que abras la puerta que está junto al tanque. Sube las escaleras que hay a la izquierda con un par de androides y camina hacia el puente. Verás a un soldado herido que te pide agua. Para conseguirla sigue hacia el puente y salta por la barandilla rota a la derecha. Sigue el camino y sube las escaleras y llegas a una habitación en la que hay un escudo de energía (que es mejor dejar para más adelante), un motor de fusión, un interruptor y el recipiente con agua. Al salir se lo das al soldado. Cruza el puente y en el otro lado hay una sala con un androide y una salud pequeña. Siguiendo el balcón, en la habitación contigua entra por la ventana. Sigue por la puerta de la izquierda y cruza un puente cubierto que conduce a una habitación. En la puerta de la derecha hay una pistola con 250 disparos. Cruza otro puente cubierto y sales a otra habitación. Al llegar a las escaleras a tu izquierda hay una ventana, en la que hallarás un cañon de 300 disparos, una persona en el suelo y un R2. En el compartimento verás una carga de salud completa. Baja las escaleras y verás el tanque por detrás. No merece la pena intentar acabar con él. Junto al tanque está un androide en el suelo y un interrruptor que abre las puertas. Si no le haces nada al androide el tanque no se moverá y te será más fácil cruzar la plaza. Ahora hay que ir a buscar a la reina en caso de que no haya cruzado ya la puerta grande. y decirle que ya está abierta.



Éste es el interruptor que abre la puerta de salida.

Salta la otro lado o bien pasa por la cuerda.

Salta al balcón y, después, abre la puerta a la reina.

V.II



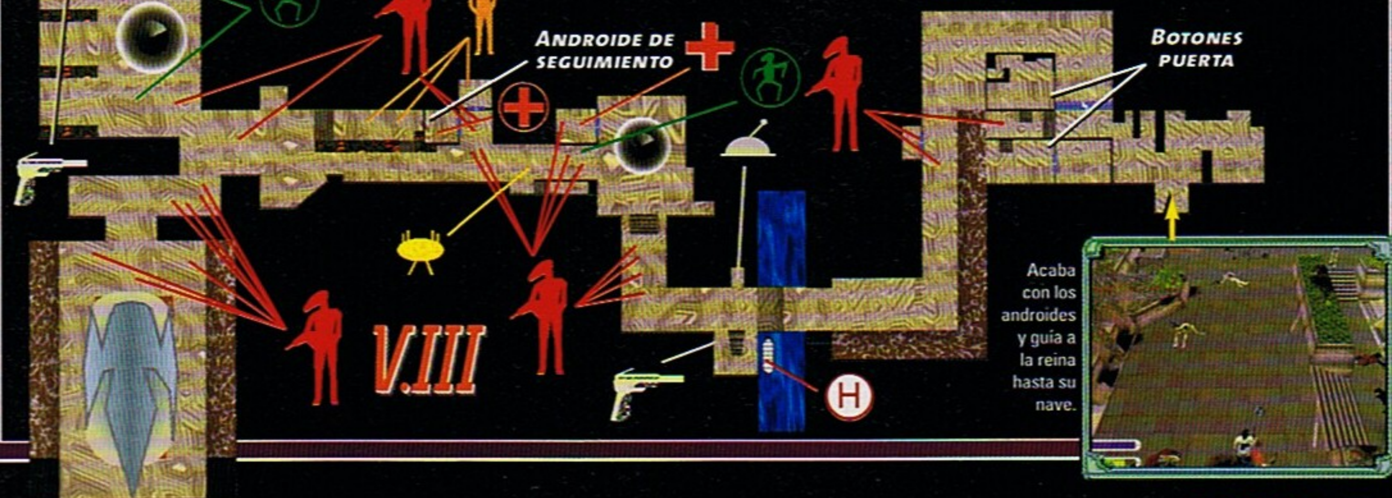
El interruptor de la ventana hace que baje la plataforma.

Encontrarás los dos interruptores para abrir la puerta de salida.

Al cruzar la puerta hay varios androides que vienen hacia ti y otros en las ventanas que te obligan a ponerte rápido a cubierto y defenderte con el sable. Si te cargas los androides que están bajo el puente aparecerán más androides destructores. A la izquierda está un R2 frente a una puerta. A la derecha hay unas escaleras a las que la reina te llevará al hablar con ella. Al subirlas pasas por un puente y llegas a una habitación en la que hay un compartimento con un lanzador de misiles. Baja las escaleras y gira a la derecha con ciudado de que no haya esperándote androides destructores. Para deshacerte de ellos, dispárales misiles cuando tengan quitada la protección. Una vez eliminados hay que decirle a la reina que puede continuar y ponerse detras de ella. Sigue adelante hasta encontrar unas escaleras a la derecha que conducen a una casa en la que hay una señora. Si no está muy enfadada te puede decir como abrir la siguiente puerta y en el dormitorio hay una carga de salud completa. Sal por la ventana y verás un cable. Salta y engánchate a él para pasar al edificio de enfrente.

Salta al balcón y entra por las ventanas de cristal para accionar el interruptor rojo para abrir la puerta. Sal por el piso de abajo y cruza la puerta con la reina. Luego dile que se espere a que eches un vistazo porque vas a ver varios androides y minas en tu camino. Salta el puente elevado (tu si puedes pero la reina no podrá hacerlo) y camina hacia el hombre que está en la barca. Habla con él y luego salta a la casa de al lado. Hay una pistola con 250 disparos y una sescaleras. Sube al balcón de arriba y verás en frente un interruptor que baja el puente. Dispárale o usa la Fuerza y la reina podrá pasar el puente. Síguela hasta llegar a una plaza con una fuente. A la vuelta de la esquina hay varios androides y uno de ellos con un cañón de tiro muy continuo. Detrás de ti llegarán varios androides y al frente al otro lado de la plaza de la fuente hay una habitación con un androide y una salud pequeña. Si miras en edificio de al lado verás una cornisa más o menos encima de la reina, a la que puedes saltar y seguir hasta el final. Desde esta posición puedes acabar con los androides de abajo y luego saltar encima del cañón. elimina al androide y la reina se acercará, pero si no lo hace vete a buscarla porque llega un androide destructor. Usa el cañón para defenderte o un misil si te quedan. En una de las dos puertas en las que se para la reina hay un hombre, habla con él y te abrirá la otra donde hay un androide volador que te ayudará y una carga de salud completa.Si nohay androides cerca dile a la reina que te siga Pasa los soldados y verás una plaza con androides y una pistola con 250 disparos. A la izquierda está el hangar lleno de androides. una vez despejada la zona vete a por la reina, que te guiará hasta su nave. En el hangar aparecerán Qui Gon y los demás, con los que te subes a la nave de la reina camino del siguiente nivel.

V.III

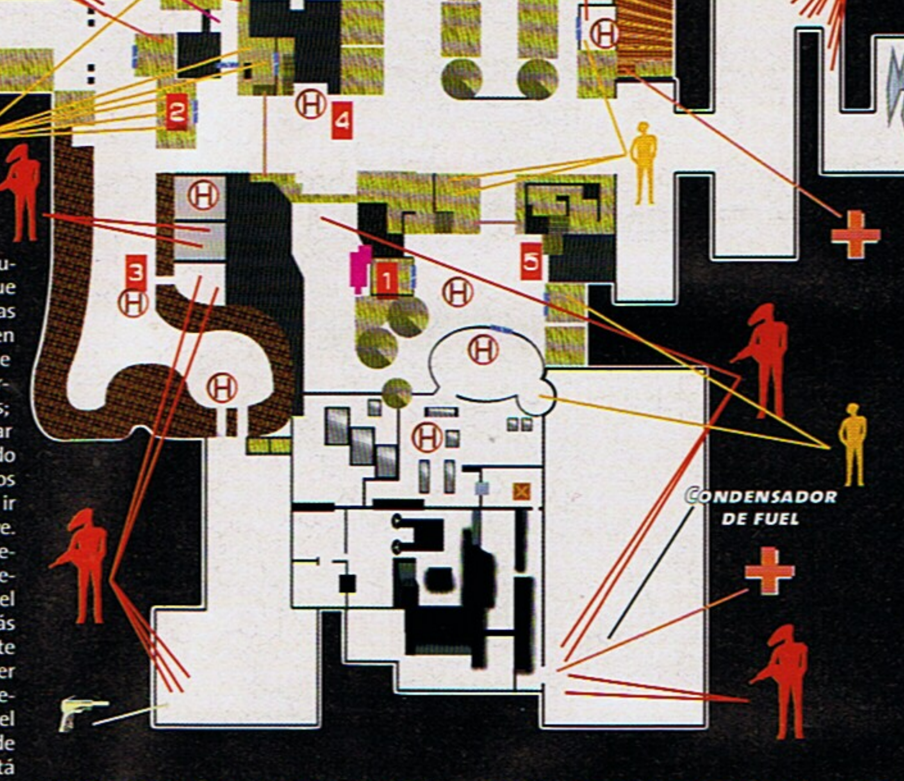


Acaba con los androides y guía a la reina hasta su nave.

Texto: José A. Gelado y Óscar Espiritusanto. Ilustraciones: Edgar Henao

STAR WARS FASE VI





El objetivo es encontrar a Anakin y ayudarle a terminar su pod racer para que pueda participar en las carreras. Juegas como Qui Gon mientras Obi Wan se queda en la nave de la reina para protegerla. Al salir de la explanada, hay varios moradores del desierto que te atacan, y dos de ellos van armados; conviene eliminarlos cuanto antes y marchar hacia la ciudad siguiendo el camino marcado en el suelo. Habla con la gente que está en los puestos y en las tiendas, porque tienes que ir recogiendo información para arreglar la nave. Tendrás que ir negociando piezas hasta conseguir lo que necesitas. Primero pregunta a la señora que vende verduras hidropónicas por el T14, y te hablará de Watto. Más adelante verás a un vendedor de gusanos y a un comerciante que dice: "Deténgase, porque me va a hacer destrozar mis precios". Pregúntale por sus negocios y por los pod racer para que te enseñe el suyo, y verás una carga de salud. Pregúntale de nuevo por el T14 y haz que te diga dónde está Watto. A continuación, sigue la calle hasta encontrar a Padme junto a un animal verde y varios moradores del desierto. Habla con Padme y sigue adelante hacia el barrio de los esclavos. Pregunta allí a algún niño dónde están Anakin y su madre. Sigue adelante y toma a la izquierda un pequeño callejón que conduce a una pequeña plaza. Habla con la madre y dile que vas a liberar a Anakin: ella te dirá donde está. Si no está aquí, retrocede y habla de nuevo con los niños y con los tenderos hasta que te digan dónde se encuentra la madre de Anakin. Síguela y, una vez dentro de la explanada, hay un pod racer junto al que está Anakin. En esta explanada también hay una pistola con 250 disparos. Sigue a Anakin lo más rápido que puedas a través de la chatarrería, pero cuidado con la máquina. Salta al pilar que hay en el centro y desde aquí a la plataforma que hay a la derecha. Anakin te espera al otro lado, pero al pasar por un pequeño puente te caerás al suelo. Si sales por la izquierda, se abrirá un hueco en la pared por el que puedes salir al desierto y conseguir un convertidor de fuel y una carga de salud: evita los disparos. Vuelve a la chatarrería y sigue hasta ver una caja que puedes usar para subirte a una caja transparente. Salta al otro lado y sigue hasta encontrar al ayudante de Watto. Habla con él y luego entra a hablar directamente con Watto. Pregunta por el T14, trata de hablar de las carreras y de apostar en ellas. Puedes cambiar la bobina de fusión de Naboo y conseguir una hidrollave y uno o dos convertidores de fuel (dependiendo de cómo negocies y de lo que traigas del nivel anterior). No olvides recoger las piezas antes de irte. Al salir de la tienda de Watto, habla con Anakin y luego con Padme (tendrás que encontrar a Jar Jar). Habla también con una de las chicas azules, para que Jabba te preste dinero. En la casa (1) que hay en esta zona, encontrarás cinco granadas cegadoras encima de la cama: cógelas rápido y sal de la casa. Ahora dirígete a la casa donde se estaba bañando el elefante azul (2) y verás a Jar Jar. Dile que vaya a la tienda de Watto y coge la carga de salud. Sal hacia la zona de los esclavos y verás que hay un personaje al que han echado de su casa (3). Sube las escaleras y encontrarás a un hombre y a una mujer armados; en un patio inferior hay otros dos ladrones acosando al comerciante. Como agradecimiento, te dará unos frenos de motor. Sal por la puerta del almacén hasta llegar hasta una madre (4) que te pedirá que liberes a su hijo, que se encuentra en la casa de al lado. Si subes las escaleras y hablas con la puerta, te dispararán ametralladoras ocultas en el suelo. Hay que entrar por el balcón a través de la cuerda que cruza la calle. Para acceder a esa casa, hay que volver a la calle donde están Padme y Anakin, y subir por las escaleras hacia una casa (5) de la que entra y sale su dueño, quien te dirá que te apartes de su camino si te lo encuentras. Entra en ella y sal por la terraza, sigue hasta encontrar una cuerda y cruza al otro lado. Entra en la casa por el balcón y verás a Sebulba acompañado de dos chicas. Sal por la terraza que hay al fondo y verás otra cuerda: pasa al otro lado, evitando los disparos desde abajo, y accede al balcón. Si no disparas, no te harán nada el androide ni la mujer que hay dentro, pero el que está en el patio interior es más peligroso: deshazte de él y baja rápido a por el gorila que hay en la jaula (si le atacas antes de que salga te será más fácil). Hay también una salud pequeña en el patio. A continuación, libera al chico de la otra jaula y síguele. Para salir hay que cargarse el generador. Continúa con él hasta donde está su madre y te dará un aumentador de repulsión para agradecerte el favor. A partir de aquí, tienes que negociar las piezas que te falten, y cuando las tengas, volver a decírselo a Anakin. Depende de los objetos que poseas, te ofrecerán distintas piezas. Cuando las tengas todas, pasarás al siguiente nivel.


¡Ojo! Puede surgir una metralleta del suelo en cualquier momento.

STAR WARS FASE VII

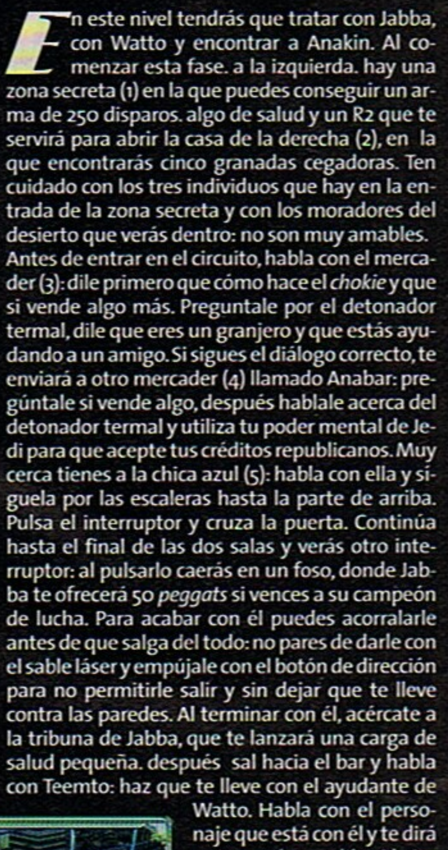
Capacitador de ignición

Monstruo

R2

Anakin

Campeón de lucha de Jabba



En este nivel tendrás que tratar con Jabba, con Watto y encontrar a Anakin. Al comenzar esta fase. a la izquierda. hay una zona secreta (1) en la que puedes conseguir un arma de 250 disparos. algo de salud y un R2 que te servirá para abrir la casa de la derecha (2), en la que encontrarás cinco granadas cegadoras. Ten cuidado con los tres individuos que hay en la entrada de la zona secreta y con los moradores del desierto que verás dentro: no son muy amables.
Antes de entrar en el circuito, habla con el mercader (3): dile primero que cómo hace el *chokie* y que si vende algo más. Preguntale por el detonador termal, dile que eres un granjero y que estás ayudando a un amigo. Si sigues el diálogo correcto, te enviará a otro mercader (4) llamado Anabar: pregúntale si vende algo, después hablale acerca del detonador termal y utiliza tu poder mental de Jedi para que acepte tus créditos republicanos. Muy cerca tienes a la chica azul (5): habla con ella y síguela por las escaleras hasta la parte de arriba. Pulsa el interruptor y cruza la puerta. Continúa hasta el final de las dos salas y verás otro interruptor: al pulsarlo caerás en un foso, donde Jabba te ofrecerá 50 *peggats* si vences a su campeón de lucha. Para acabar con él puedes acorralarle antes de que salga del todo: no pares de darle con el sable láser y empújale con el botón de dirección para no permitirle salir y sin dejar que te lleve contra las paredes. Al terminar con él, acércate a la tribuna de Jabba, que te lanzará una carga de salud pequeña. después sal hacia el bar y habla con Teemto: haz que te lleve con el ayudante de Watto. Habla con el personaje que está con él y te dirá que es más amable si le invitas a un zumo. Vete hasta la barra y, en la esquina, habla con el androide camarero. Como consejo, por muchas ganas que tengas de tocar o cantar, no te subas al escenario o te arrepentirás. Cuando le lleves otro para su amigo, te conducirá ante Watto. Aunque te dice que le esperes, tú, ni caso: síguele escaleras arriba hasta que veas a Watto y apuesta con él. Vuelve al bar y sal hacia la zona del circuito. Salta a la pista y vete hacia el pod racer de Anakin (también puedes cruzar por el puente que hay encima de la pista). Anakin te dirá que le han robado una pieza (capacitador de ignición) y que ha sido la criatura que huye delante de ti. Síguele hasta su guarida lo más rápido posible. Al perseguirle, te llevará hasta una carga de salud junto a una pared, una tienda con moradores del desierto y un túnel (6) que al final tiene cinco granadas cegadoras y otra carga de salud.
Después de esta carrera debes ir a la tienda que hay en la parte de arriba(7): allí te encontrarás de nuevo con la criatura, pero no tiene el capacitador. No le mates, pasa de él y empuja un bloque que hay en la pared para entrar en la sala donde está la pieza que necesitas. Ten cuidado con este monstruo; la mejor forma de acabar con él es disparándole desde la puerta antes de que advierta tu presencia. Ten cuidado con las metralletas que pueden surgir del suelo: son muy peligrosas. Cuando termines con el monstruo, recoge el capacitador de ignición y llévaselo a Anakin para que pueda participar en la carrera: habla con él y habrás finalizado esta fase.

Ten mucho cuidado con las metralletas del suelo.

Invitale a un zumo y te llevará a ver a Watto.

COMPROBADOS 100% COMPROBADOS

Texto: José A. Gelado y Óscar Espiritusanto. Ilustraciones: Edgar Henao

STAR WARS

Episode I: Racer

Las trepidantes carreras de pods son la prueba final de valentía y reflejos de todo el Universo. El joven Anakin Skywalker también ha de superar este reto...

La nueva aventura de *Star Wars* tiene un fácil comienzo, pero luego va subiendo el nivel de dificultad notablemente. Desempeñar un buen papel en las pistas de la liga Amateur es fundamental para triunfar. No sólo te sirven de práctica para tus futuras contiendas, sino que puedes ganar un dinerillo muy necesario para ser competitivo en las ligas superiores.

Vamos a repasar cada una de las pistas para que puedas afrontar las primeras carreras en condiciones óptimas. ¡Intenta hacer una salida rápida en todas ellas! (En el texto, los botones 'Z' y 'R' de la N64 equivalen a la 'barra espaciadora' y a la tecla 'R' del PC, respectivamente).

El dinero mueve el mundo

No todo es honor y gloria para los pilotos alienígenas, también cuenta el dinero espacial *trugut*: si ganas una carrera obtendrás como mínimo 800 *truguts*, y si quedas entre el segundo y el cuarto puesto también ganarás algo.

Para sacar el máximo partido a las carreras de pod, cambia la configuración del premio en metálico. En las primeras siete carreras escoge la opción *El ganador se lleva todo*: el vencedor obtiene todo el dinero. Lo malo es que, si no llegas el primero a la meta, ¡te quedarás sin nada!

Puede parecer arriesgado, pero piensa en esto: durante el juego no existe la posibilidad de volver a pistas anteriores (por ejemplo, para conseguir más dinero en la siguiente liga). Competir con la opción *El ganador se lleva todo*: es el único modo de conseguir la solvencia suficiente para competir con garantías en las ligas superiores. Fíjate que, si quedas en primer puesto en el modo que te recomendamos, ganarás 154.000 *truguts*. Pero si lo haces en el modo *Aceptable*, como mucho tendrás 5.600 *truguts*.

Juégatelo todo a una carta y recuerda que, el que arriesga, gana.

La selección del piloto es también importante. Anakin Skywalker es una excelente elección. Si lo que quieres es probar tu temple y ponerte las cosas un poco más difíciles, prueba a coger un piloto mediocre. ¡Demuestra que puedes ganar llevando a cualquiera!



Échale narices y sube las apuestas al máximo: ¡todo el premio para el vencedor!

La mejor salida

Te gustaría intercambiar algunas palabras con tu rival? Deja pulsado el botón Z en el último menú, justo antes de lanzarte al siguiente escenario con START. Así, además de la vuelta habitual, tendrás que enfrentarte a un rival con muy mal genio.

Intenta hacer una buena salida. Quédate tranquilo y respira profundamente durante la cuenta atrás. Justo al final, acelera a tope.

Tres cosas te indicarán que la salida ha sido perfecta: Anakin grita "¡yippie!" entusiasmado, salen llamas amarillas de la parte de atrás y ¡habrás dejado a tus contrincantes muy lejos de ti!


Aprieta start en el menú en la pista con la Z pulsada. ¡Verás cómo se pican antes de empezar!



Salida súper rápida: si aceleras en el momento preciso, cuando desaparece el '1' de la cuenta atrás...



... dejarás un rastro llameante de color amarillo y en pocos segundos estarás bien lejos de la línea de salida.

Si aprecias tu vehículo pod...

... no dejes que Watto, el comerciante más rastrero de la galaxia, te estafe con su palabrería. Este tipejo sólo tiene un objetivo: quedarse con el dinero que te has ganado con el sudor de tu frente.

Por ello, en lugar de comprarle productos a Watto sin orden ni concierto, economiza tus inversiones visitando regularmente la chatarrería. Después de cada carrera te esperan nuevas ofertas. Algunos componentes están gravemente dañados, pero son hasta un 80% más baratos.

Por regla general, lo mejor es no malgastar tu dinero antes de llegar a la liga *Semi-Pro*. Con algo de práctica, y sin comprar demasiadas mejoras, podrás ganar las primeras siete carreras. Lo que sí debes adquirir cuanto antes son los robots mecánicos. No dudes en hacerte con los tres que hay disponibles tan pronto te lo permitan tus *truguts*. La chatarrería y los robots son un buen negocio. Por muy estropeado que esté lo que encuentres, en cuanto empiece la carrera tus ayudantes lo pondrán a punto en poco tiempo. Un componente durará mucho más tiempo si tienes robots mecánicos. Es más: si tus robots han reparado un objeto que compraste defectuoso, obtendrás más de lo que pagaste por él a la hora de intercambiarlo por otro mejor.



Los pilotos ahorradores rechazan los productos de primera mano y buscan las gangas de la chatarrería de Watto. Te interesa, sobre todo, equipamiento que mejore la aceleración o la velocidad punta. ¡Puedes encontrar auténticos chollos!


Los robots reparadores son tu mejor inversión: puedes comprar un máximo de tres en el hangar.



Deja pulsado R, los robots se ponen manos a la obra en plena carrera y reparan tu vehículo.

Primera carrera: Tatooine

Si necesitas consejo en esta etapa, ¡ya puedes vender tu bólido pod! Tatooine es facilísimo y dispones de la más alta velocidad. Aquí puedes entrenarte en el manejo del turbo, los robots de reparación y el freno aerodinámico. Así no te liarás con el joypad en las siguientes carreras.

Verás piedras esparcidas en el último tramo de la pista, pero sólo los grandes son peligrosos. Puedes utilizar el turbo sin problemas sobre las rocas pequeñas.



Lo mejor para darle gas: en las largas rectas de Tatooine, los principiantes pueden practicar a gusto la súper aceleración turbo.



No se te ocurra usar el turbo en el cañón serpenteante. Hay un punto crítico en su salida que puedes tomar ladeado si te hace falta.

Segunda carrera: Mon Gazza

La segunda carrera es de hecho la más sencilla de todas. Dale caña al turbo y no tardarás en doblar a muchos de tus rivales.

No hay atajos importantes en el mini circuito de Mon Gazza. Lo único importante es ir tan rápido como puedas. Pero tampoco te pases: apaga el turbo en las curvas.



Decide rápido: ¿izquierda o derecha? Decidas lo que decidas, no se nota mucho la diferencia.

Tercera carrera: Ando Prime

Peligro, hielo! La salida es relativamente segura; dale una buena aceleración. Cuando llegues al hielo, utiliza el botón Z para patinar en la dirección correcta. Cerca del final, en la zona de banderas, puedes utilizar el turbo sin problemas. En Ando Prime hay atajos y rutas alternativas, ¡aunque una de ellas no se abre hasta la segunda vuelta!



Atención: directamente delante de ti, ¡se abren nuevas rutas a partir de la segunda vuelta!



El Pod no tiene sujeción sobre el hielo. Conduce con ayuda del botón Z o te la pegarás.

Cuarta carrera: Aquilaris

En esta pista hay muchas rampas. Tómalas siempre que puedas y, una vez en el aire, echa el joystick analógico hacia atrás. Esto te permitirá *volar* más tiempo. En el aire no hay fricción y vas más rápido.

Las puertas móviles están señaladas de color amarillo anaranjado. Truco: si la primera está abierta hacia la derecha, quédate a la izquierda en la siguiente. De todos modos, es mejor chocar contra ellas antes que perder tiempo deteniendose.



Todo claro: en Aquilaris, las curvas están bien señaladas con carteles. Ponte de lado para evitar rozarlos.



Los pilotos expertos consiguen pasar este tramo poco antes de la meta inclinándose del todo.

Quinta carrera: Malastare

Malastare es una excelente pista para utilizar el turbo. Fíjate en la barrera con flecha que hay poco antes de la meta, después de la rampa. Enfílala con el turbo a tope y pasarás como una centella.

Lo peor es el puente: ve preparando el turbo desde la cueva. Si no te da tiempo, puedes intentar saltar a máxima aceleración. Una vez en el aire, echa el joystick atrás para ralentizar el descenso y maximizar la velocidad.



Cuida de no chocar con las bandas laterales antes del salto ¡o el tortazo está asegurado!



Usa el turbo en este camino de gas verde y guíate a la salida por las luces que verás al fondo.

Sexta Carrera: Oovo IV

Una carrera diabólica de verdad, pero los profesionales disfrutarán con su diseño futurista y desafiante. Presta atención a los corredores giratorios (marcados en negro con rayas amarillas). Pueden cambiar de repente antes de cruzarlos, ¡y sólo si ladeas rápidamente tu pod evitarás el choque! Aunque sea peligroso, utilizar el turbo en el túnel de ingravidez impulsará tu nave hasta velocidades increíbles. ¡Rompe la barrera del sonido!



Ladea tu pod después de la salida a la derecha y evitarás el roce.



Si lo atraviesas detrás de tus rivales, ellos se llevarán la peor parte del túnel de ingravidez.

Séptima carrera: Mon Gazza

Bien, sólo queda pasar esta última pista de la liga de amateurs. Hacia la mitad del recorrido tendrás que hacer una elección: izquierda, derecha o centro. Elige el centro, que te permitirá utilizar el turbo más fácilmente. Luego entrarás en un túnel extraordinariamente largo. Aprovecha para meter el turbo al límite hasta que los motores estén a punto de fundirse. Las curvas están señaladas con bandas de guía y te será fácil tomarlas, ¡pero no te confíes demasiado, que en la liga *Semi-Pro* todo será más difícil!



¡Aquí las bandas laterales son muy peligrosas! Si es necesario, ladea la nave para evitar tocarlas. Así te ahorrarás muchas reparaciones que necesitarás después.



Vigila el tráfico que viene alegremente en dirección contraria. Si te metes en su camino, necesitarás reflejos rápidos como el rayo para esquivarlos.



"¡Todos miráis mucho, pero luego no compráis nada! ¿Qué os creéis que es esto, un museo?".

Texto: Winnie Forster, Andreas von Lepel.

Cap 2

Beetle Adventure Racing

Estos dos circuitos completan la loca carrera de escarabajos.

Metro Madness



Justo al principio atraviesas el desfiladero 1. En la autopista verás unas barreras que protegen un salto a través del canal 2. Rómpelas y salta si tienes velocidad suficiente: es un atajo magnífico.

Para llegar a la calle lateral secreta, deberás atravesar otras barreras 3 e ir a la izquierda, rompiendo los cristales. Estarás en la estación de ferrocarril 4. Puedes hacer la carrera contra el tren o ir en dirección contraria para encontrar una caja de flores.

Después de tomar la curva a la derecha (antes de llegar al cine), pégate a la izquierda. Tienes que tomar la próxima curva que gira hacia la izquierda y luego atravesar la pared del cine 5.

Al saltar en el Roman Palace (subiendo las escaleras, a la izquierda), quédate en la derecha para conseguir una caja. Luego puedes ir a una calle lateral de la izquierda, que termina en una fuente de agua 6. Puedes saltar o rodearla.

En el canal te encontrarás unas barreras a la izquierda y una luz roja 7: Rodea las barreras y llegarás al segundo canal. Salta sobre la calle de la casa en llamas 8.

Después de tomar una curva en 'U', llegarás al muelle: usa la rampa de la derecha y cruza el puente móvil 9. A la izquierda verás el letrero del parque: atraviesa la puerta del garaje y reúne los puntos de bonus en la planta 3ª 10.

consejos

El menú de 'cheats'

Para activar el menú de *cheats* oculto, escoge el modo *Championship* y acelera a través de los bosques de la pista *Coventry Cove*. Cuando veas el granero, lánzate al montón de heno de la izquierda. Oirás "Groovy!".



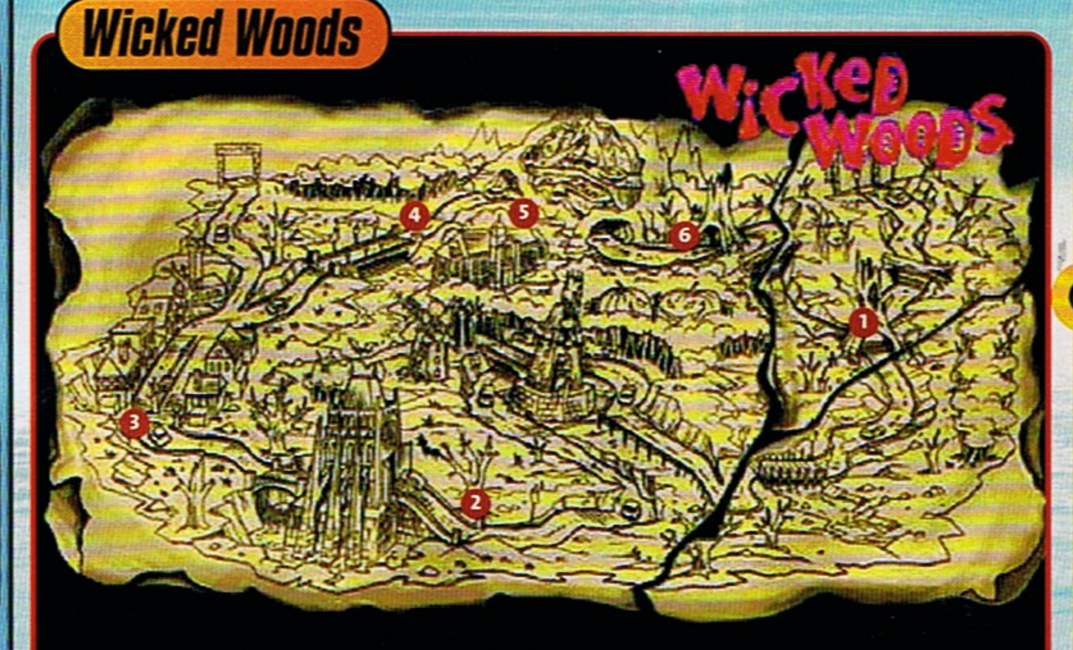
Aparentemente no habrá sucedido nada especial, pero cuando te clasifiques para la siguiente vuelta, aparecerá un aviso informándote de que has activado el menú de trampas. Ahora ya puedes ir al menú principal de opciones. Aquí encontrarás, abajo del todo, una nueva opción: cheats (abajo).



Aquí se activan opciones ocultas para las distintas modalidades por cada caja de flores encontrada. Hay muchas opciones a tu disposición, ¡pero tendrás que ganártelas en la carretera!



Wicked Woods



Los bosques encantados son un lugar poco acogedor. Antes de llegar al primer árbol gigante, y a la derecha, un trampolín espera a todos los pilotos valientes, que serán catapultados a través de un agujero en el árbol 1.

En la catedral encontrarás este camino secreto: ve a por la caja de aceleración que verás enfrente. Te permite entrar de un salto a través de la ventana principal de la catedral mediante un trampolín 2. A la salida de la catedral (por el camino normal) puedes tomar una curva cerrada a la izquierda. Sigue la cerca *(Wrong Way)* y encontrarás una caja de flores.

Tras la ciudad hay un camino alternativo que se desvía hacia la izquierda 3, y un salto. Puedes saltar normalmente con la caja de aceleración hacia una caja de puntos, o a la derecha, hacia una caja de flores suspendida en el aire.

Tras el puente de piedra, ve a la derecha y cruza el portón. Sube por el camino. Hay una apertura a la derecha de la puerta del caserón embrujado 4, que lleva a las mazmorras. Si optas por entrar en el caserón, sube por la escalera (a la derecha) y gira a la izquierda hasta una caja de flores.

Cuando salgas, fíjate en una apertura secreta a la derecha, que conduce a las cavernas superiores 5.

Tras la caverna de oro inferior hay un salto a una ruta alternativa 6 ¡Aquí vas a necesitar velocidad!

Texto: Oliver Ehrle

Gex: Enter The Gecko


Introduce este código y...



...conseguirás todos los mandos de control (¡bronce, plata y oro!)...



...y entrar en las zonas de juego que normalmente están cerradas.



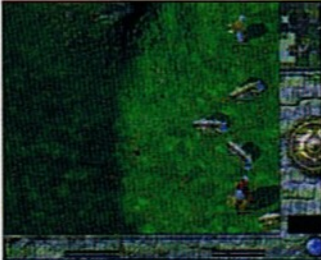
En REZOPOLIS (sátira de 'Metropolis', el famoso clásico de cine mudo)...


...unos complicados pasajes de jump&run esperan al osado Gecko...


...y por supuesto el malvado enemigo, ya conocido del cine y la televisión.

KINDOMS Total Annihilations

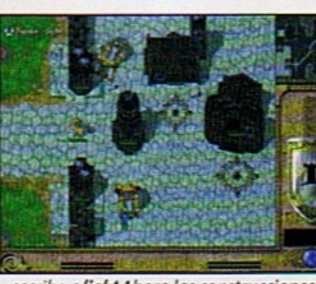
Los siguientes trucos sólo funcionan si juegas en los modos 'jugar contra adversario' o 'el ordenador juega'. Pulsa *'tab'* y escribe el código que desees:


La niebla de guerra te impide ver a las unidades enemigas, aunque sí te deja ver las zonas exploradas.


Con ***+mapping*** la niebla se vuelve opaca y oculta por completo el mapa


Pero con ***+wisee*** la niebla desaparece completamente ¡espionaje total!


Otro truquito, más estético que otra cosa: aquí tenemos una pantalla normal, con sus bonitos y luminosos edificos. Si quieres darles un aspecto siniestro...

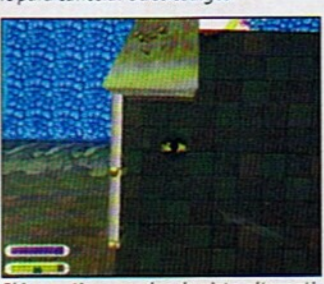

...escribe ***+light*** Ahora las construcciones tienen un tono mucho más amenazador.

La Amenaza Fantasma Episodio I

En este juego basta con pulsar 'enter' para abrir una línea de comandos donde introducir los trucos. Los que alteran el entorno de juego pueden desactivarse escribiéndolos una segunda vez


En Mos Espa los javas corretean de aquí para allá, ocupandose de sus asuntos. Nadie se fija mucho en ellos...


...hasta que escribimos ***turn tables*** ¡ahora son gigantes! Este código también vale para cancelar otros códigos


El juego tiene modos de vista alternativos que puedes utilizar escribiendo ***from above***...


...y ***naughty naughty***. Ambos son plenamente jugables. Usa el que más te guste.


¿No te basta con el sable de luz? Pon ***I like to cheat*** y tendrás todas las armas.

Otros códigos útiles

Cambiar de personaje:
iamobi
iamqueen
iamquigon
iampanaka
Contra-ataque automático:
perfection
Subir la salud al 100%:
Give me life ¡Sólo lo puedes usar cinco veces en cada juego!
Aumentar la dificultad
I rule the world
Rebajar la dificultad:
I stink

Beetle Adventure Racing

El botón [L] es muy útil. Úsalo para volver a la carretera rápidamente si ves que vas a estrellarte, o si te has alejado mucho para coger una caja. Pero...



...también puedes utilizarlo para hacer un buen arranque! Mientras esperas en la salida acelera a tope y, justo cuando te den la señal de go!, dale al botón [L]



gracias al efecto de 'retorno', saldrás sin patinar y con una buena aceleración



¡Y no sólo eso! dispones de unos breves segundos de intangibilidad, durante los cuales no puedes chocar con nada. Aprovéchalos para adelantar a tus rivales, pasando a través de ellos cómodamente


En un santiamén habrás llegado a la sexta plaza ¡Y es sólo el principio!

Text: A. G-P.

Bichos

¿Te gustaría tener vidas ilimitadas? No hay problema, sólo tienes que dar unos pequeños pasos:

Comienza la misión de entrenamiento cuando andes corto de vidas. Tienes que reunir en orden todas las letras que aparecerán en el borde de arriba, así obtendrás una vida extra de bonificación. Finaliza el entrenamiento y sigue jugando como habitualmente, o repite el proceso hasta que hayas conseguido el número de vidas que desees ¡Hopper, estás perdido!



Reune por orden las letras. Primero la 'F'...



...después la 'L'...

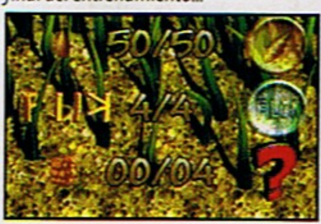
...seguida de la 'I'...



...y por último coge la letra 'K'.



Todas juntas forman el nombre 'FLIK', y al final del entrenamiento...



...¡habrás ganado una vida extra!

Box Champions (Knockout Kings)

Boxeadores cabezones

En el menú principal pulsa rápidamente: ←+○, ←+△, ←+□, ←+×. Un ruido te confirmará si lo has hecho correctamente.



No es de extrañar que las piernas fallen soportando un peso así sobre los hombros ¡Vaya 'cabeza-buque'!

Boxeador bestial

En el menú principal pulsa rápidamente: →+○, →+△, →+□, →+×

Si lo haces bien, oirás un sonido de confirmación. ¡Ahora puedes escoger un boxeador cualquiera para que pelee como un oso!



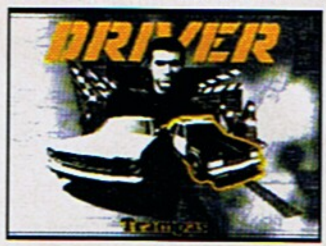
Contra esta furiosa mole de carne, hasta el propio Ali pasa miedo.



¡Vigila por dónde pisas, podrías aplastar a Flik!

DRIVER

En el juego hay un menú de trucos, pero primero tienes que activarlos. Para hacerlo, desde la pantalla principal, introduce las secuencias de pulsaciones que te detallamos a continuación



Tienes que activarlos desde aquí. Hazlo con cierta rapidez ¡pero sin pasarte!



Secuencias de pulsaciones

Coche Indestructible: L2 x2 R2 x2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 x2

Sin policías: L1 L2 R1 x4 L2 x2 R1 x2 L1 x2 R2

Girar con ruedas traseras: R1 x3 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1

Suspensión extra: R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 x2 L2 x2 L1 R2 R1

Pantalla del revés: R2 x2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 x2 L2 R2 L1

Microcoches: R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 x3

Ver créditos: L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1



Microcoches: la detección de colisiones no ha cambiado ¡mira como huyen!



Pantalla invertida: no es muy útil, pero como desafío no está mal...¿te atreves?

KAGERO Deception 2

Te ofrecemos dos trucos: uno sirve para acceder al menú secreto de testeo de sonido y el otro para empezar el juego con un pequeño, pero útil, suplemento de *arks*



Cuando estés en esta pantalla, pulsa R1 cuatro veces y R2 seis veces



Aparecerá un nuevo menú: sound test, todo un festival de música gótica



Nombra a la protagonista **Astarte** al comienzo del juego ¡y tendrás 2.800 arks!

BLODY ROAR 2

Hay muchas opciones secretas ¡Aquí te desvelamos cómo conseguirlas!



Los secretos del juego

Modo experto: para jugar contra un rival dificilísimo, selecciona un modo de juego mientras presionas: R2 + R1 + L1 + L2

Todas las películas y dibujos: gana en el modo 'story' con todos los personajes, a dificultad 4 como mínimo

Luchar contra Shen Long: gana en el modo 'arcade' sin continuar

Jugar con Shen Long: consigue luchar contra él y GANALE

Acceso a la Opción 'Recovery speed': gana en el modo 'story' SIN continuar

Acceso a la Opción 'Any cancel point': aguanta 15 rondas seguidas del modo 'survival'

ASÍ FUNCIONA TU OJO

El funcionamiento de muchos aparatos técnicos se basa en la naturaleza. Por ejemplo, una cámara utiliza un procedimiento parecido al de un ojo humano. Aquí te explicamos en qué consiste la percepción óptica.

1 Fuente de imagen

- Todo lo visible hace de fuente de imagen para el ojo. En este caso, se trata de una simulación de carreras en el monitor de un PC.
- Para que un objeto sea visible, el ojo necesita luz, que debe caer sobre el objeto y reflejarse en él.

2 La pupila

- En medio del iris hay una apertura que se llama pupila. Esta apertura hace de puerta por la que pasa la luz.
- Cuanta más oscuridad haya, más se dilata la pupila para que entre el máximo posible de luz dentro del ojo. Pero si hay mucha claridad, la pupila se contrae, para proteger la parte interna del ojo, que es muy delicada.
- La pupila percibe los reflejos de la luz (ver punto 1), y se transmite a la retina, donde se produce una copia de la imagen. Con la refracción de la luz en la capa protectora exterior del ojo (córnea), la imagen percibida por el ojo se encuentra boca abajo.

6 El cerebro

- El cerebro transmite los impulsos nerviosos del ojo al centro visual.
- Aquí se comparan las informaciones recibidas con anteriores experiencias visuales. De esta forma reconocemos las cosas o a las personas. El centro visual sirve para que la imagen no esté al revés.
- Es responsable de ajustar la vista (visión a corta y a larga distancia).

Cerebro

Nervio óptico

Fuente de imagen

Globo ocular

3 La retina

- La retina se encuentra en el fondo del ojo. Allí se reproduce la imagen muy nítida, pero reducida y al revés.
- La retina es como una película muy sensible. En ella se encuentran unas pequeñas células nerviosas fotosensibles: los conos y los bastones, que transforman la luz recibida en impulsos nerviosos.

4 Conos y bastones

- Los conos (en rojo) reconocen los colores. Sirven para que, por ejemplo, el coche amarillo del monitor se perciba amarillo. Por lo tanto, el coche aparece en una imagen en miniatura sobre la retina en color amarillo.
- Los bastones (en negro) sólo reconocen el blanco y el negro y las escalas de grises. Permiten la visión en la oscuridad y sirven para crear contrastes.

5 El nervio óptico

- En la retina está la llamada *mancha de Mariotte*, donde no se percibe nada porque no hay ni conos ni bastones, sino el nervio óptico, que une el ojo con el cerebro.
- Los impulsos nerviosos, que se producen en las células fotosensibles de la retina, van al cerebro a través del nervio óptico. El cerebro se forma una imagen del mundo exterior basándose en la información transmitida.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

INFO

El hombre, su ojo y su cerebro

Aunque dos personas estén mirando el mismo objeto, puede que lo perciban de forma distinta. Depende de la combinación de los siguientes factores:

- **La percepción personal del color:** los iconos de la retina son responsables del reconocimiento del color, que varía de una persona a otra. Algunas son daltónicas, es decir, no pueden diferenciar el rojo del verde.
- **La experiencia personal:** en cuanto se transmiten *datos de colores* al centro visual del cerebro, éste intenta comparar los datos con otra información conocida. Puede ocurrir que el cerebro abra un *cajón* demasiado rápido y saque de allí una nueva imagen conforme al lema: "Ah, ya sé qué es esto". Los pensamientos como: "Seguro que ahora aparece Manolo detrás de la esquina" desempeñan un importante papel, aunque puede confundirse una chica con pelo corto que salga de detrás de la esquina con el esperado amigo. En psicología se habla de *percepción selectiva:* uno ve lo que quiere ver.
- **La capacidad de visión personal:** no todos los ojos ven igual de bien y de nítido. Hay, por ejemplo, miopes, hipermétropes o hemerálopes (que no ven de noche). En el caso de estos últimos, no funcionan bien los bastones (mira el punto 4).
- **El entrenamiento visual personal:** no importa lo buena que sea la vista: si te metes unas sesiones muy largas jugando delante del PC, deberías apartar la mirada del monitor y mirar a través de la ventana o al vacío. Así se relajan los músculos del ojo y evitas que te duelan. Basta también con que modifiques de vez en cuando la distancia de visión respecto a tu monitor.

Vuela con tu PC

Test de chips de gráficos:
VideoLogic Power VR2
ATI Rage 128 GL
Nvidia Riva TNT2
3Dfx Voodoo3 3000

Las tarjetas equipadas con chips aceleradores gráficos nos ofrecen una velocidad que corta la respiración y gamas de colores fascinantes en nuestros juegos 3D y 2D favoritos. Este mes, en SCREENFUN, ponemos a test cuatro chips gráficos de última generación.



Términos

Aquí te explicamos algunos términos técnicos que aparecerán en relación con las tarjetas gráficas 3D.

❶ Frecuencia de refresco

La frecuencia de refresco corresponde a la frecuencia de renovación vertical. Se mide en Hz e indica las veces que se redibuja la imagen por segundo.

La frecuencia horizontal se mide en KHz y es un índice de características de calidad para un monitor. Si la frecuencia de refresco es muy baja (menos de 75 Hz), la pantalla parpadeará.

Las imágenes parpadeantes pueden perjudicar la vista a la larga, y además, la sensación de realismo en el juego es menor. Un monitor no parpadea a partir de 80 Hz.

❷ Resolución

La resolución indica los pixels de los que se compone una imagen. Para un monitor de 17 pulgadas es de 800 x 600 pixels. Cuanto más alta sea la resolución, más exacta será la representación gráfica.

Qué necesitas para que un buen juego corra bien en tu PC? Un procesador rápido, suficiente memoria y una tarjeta gráfica potente. Mientras que la elección de los dos primeros requisitos no resulta del todo difícil, por la amplia oferta de la que dispones, en el caso de las tarjetas de gráficos suele darse mucha confusión. Los distribuidores compiten con distintas tarjetas gráficas de diversas características por conquistar el mundo de los jugadores. Igual de enloquecedor resulta la rápida evolución de los distintos modelos. Ahora ha llegado una nueva generación de chips gráficos. Según los anuncios publicitarios, todos son los más rápidos y mejores. Pero, realmente, ¿cuál es el chip idóneo para jugar? En este artículo intentamos resolver algunas de tus dudas.

¿Qué debería ofrecer una buena tarjeta gráfica?

En el ámbito de 2D, hoy en día todas las tarjetas resultan satisfactorias y suficientes. Sin embargo, en el mundo de los juegos que requieren mucha potencia y gráficos poligonales, sí que hay muchas variables que tener en cuenta.

● Es importante que la tarjeta tenga una **frecuencia de refresco** ❶ elevada. Cuanto más alto sea este parámetro, menos parpadearán las secuencias animadas del juego. Si en un juego de carreras de Fórmula 1 tu bólido atraviesa la pantalla a tan sólo 10 imágenes por segundo, no te divertirás lo más mínimo. Ni siquiera con la más alta resolución.

● Las tarjetas gráficas actuales proporcionan una resolución de hasta 1920 x 1440 o incluso hasta 2048 x 1536, con una **frecuencia de refresco de 75 Hz** como mínimo. Sólo entonces desaparece el parpadeo del monitor.

Necesitarás un monitor que soporte esta potencia. Un buen monitor de 17 pulgadas se ve bien con 1024 x 768. Un monitor de 15 pulgadas sólo funciona con un máximo de 800 x 600 puntos. Si quieres sobrepasar el límite de 1024 x 768, necesitas un monitor de 19 pulgadas.

● Una tarjeta con una **alta resolución** (1024 x 768 o más) ❷ ofrece normalmente una profundidad de color de hasta 32 bits (Real True Color) ❸. Esto es una garantía de que no se quedará atrás al utilizarla con los juegos en 3D más novedosos.

● La *framerate* ❹ es también muy importante. Pero cuidado: que el *framerate* sea altísimo no significa que la calidad vaya en aumento. A partir de unos 35 fps (frames per second = cuadros por segundo), el ojo humano no percibe el parpadeo de la pantalla, y lo mismo ocurre a 60 fps.

● Una buena tarjeta debe soportar de manera óptima todas las funciones 3D importantes. Por regla general, la tarjeta debe llevar a cabo unas operaciones de cálculo muy intensas y que ocupan mucha memoria. En la caja de la página siguiente encontrarás un resumen de los términos básicos.

● Los juegos en 3D actuales ponen cada vez mayor énfasis en ofrecer unos escenarios lo más realistas posibles. La memoria de la tarjeta contiene información sobre texturas, como por ejemplo piel, metal, estructuras de piedra, etc. Lo ideal es que no se produjesen retrasos de ningún tipo en su visualización.

Debido a esto, nunca se debe juzgar una tarjeta gráfica sólo por el tamaño de su memoria. Es mucho más significativa la rapidez con la que el procesador de gráficos trata las texturas. Lo mejor en este caso es un procesador de gráficos de 32 bits para renderización.

Todas las tarjetas gráficas actuales, salvo la Voodoo3, del fabricante 3Dfx, ofrecen procesadores de 32 bits. Así los matices de los colores están más detallados y parecen más reales.

● Casi todas las tarjetas son compatibles con el rápido AGP ❹. Las texturas grandes de muchos MB se trasladan desde la tarjeta gráfica hasta la memoria principal del ordenador a través de este puerto. La memoria principal suele ser muy amplia y, de esta forma, ayuda a la tarjeta a componer imágenes con mayor rapidez.



Muy nítido: una buena tarjeta gráfica 3D debería representar así de bien las imágenes.

¿Qué tarjeta y qué chip gráfico son idóneos para mí?

La mayoría de los juegos se ejecutan sobre las librerías DirectX 6.1 (6), seguido de OpenGL (7). Por ello, la tarjeta gráfica debería ser compatible con estas librerías.

Solamente el chip Voodoo3 soporta, además de su propia librería Glide (8), las dos mencionadas anteriormente. Este chip es rápido, pero no alcanza al resto en calidad al representar gráficos con OpenGL. Esto se hace patente especialmente al jugar con escenarios fotorrealistas. En el caso de juegos que soportan la librería Glide —optimizada para los chips Voodo—, la mejor opción es la tarjeta Voodoo3. Pero estos juegos son una especie en extinción.

Lo que deberías tener en cuenta al comprar una tarjeta gráfica

● Un criterio importante de compra es la velocidad del **procesador gráfico.** (9). La última generación de procesadores alcanzó la barrera de los 100 MHz, y los 125 MHz ya se alcanzan en algunas de las tarjetas ahora estudiadas. En nuestro test de SCREENFUN presentamos el súper equipo formado por el Riva TNT2 en la tarjeta Guillemot a 135 MHz. Para que no se produzca ningún atasco en la representación gráfica, es necesario que la memoria tenga por lo menos la misma frecuencia que el procesador. Y si tiene más, mejor. Tal es el caso del Xentor con 166 MHz, seguido del Elsa con 150 MHz.

● El último eslabón de la cadena de producción es el **RAMDAC** (10), que transforma la señal digital en una analógica para la pantalla. El RAMDAC de una tarjeta normal trabaja al menos a 250 MHz, y las mejores ofrecen 300 o incluso 350 MHz, como en el caso de la Voodoo3 3000.

● En la **memoria gráfica** no sólo cuenta la velocidad, sino también el tipo de memoria. Aquí sobresalen las SDRAM con velocidades de hasta 166 MHz (11) y las SGRAM (12).

De momento, con las SGRAM se pueden realizar accesos todavía más rápidos, pero los progresos más recientes señalan que seguramente en otoño caerá la barrera de los 200 MHz con módulos de 4 ns. La abreviatura *ns* significa *nanosegundos*, con lo que se mide el tiempo de acceso; cuanto más pequeña sea la cifra, más rápida será la memoria.

● Ya que todas las tarjetas gráficas nuevas vienen con un interfaz AGP-2x o AGP 4x, deberías comprobar primero si tu PC dispone de un *slot* AGP (lo verás en el manual de la *motherboard* o placa madre/base). Si tu máquina no tiene AGP, deberás hacerte con una versión PCI, que son más lentas.

● Lo siguiente que has de comprobar es cuántos juegos antiguos con **soporte Glide** tienes en tu colección, o con cuáles de ellos quieres seguir jugando. ¿Es la mayor parte y estás dispuesto a renunciar a un poquito de calidad de imagen en los juegos DirectX actuales? Entonces, lo tuyo es la STB Voodoo3 3000.

Pero si lo que buscas es un soporte óptimo para los próximos 3D shooter, deberás hacerte con una tarjeta gráfica con un chip Nvidia Riva TNT2, que ofrecen distintos fabricantes como Asus, Creative Labs, Diamond, Elsa, Guillemot o Hercules.

● No olvides el tamaño de la memoria. Las tarjetas de 32 MB, como la tarjeta Elsa, destacan por soportar resoluciones de más de 1024 x 768 puntos. Esto ofrece mayor calidad de imagen en pantallas grandes.

● Después de la compra, deberías echar un vistazo a las páginas de Internet de los fabricantes de tarjetas. Allí se suelen encontrar ***drivers* actualizados,** con los que sacarás todo lo que tu tarjeta pueda dar de sí. Ten en cuenta que algunos juegos necesitan estas actualizaciones para funcionar al 100%.

(3) *Profundidad de color*

La profundidad de color informa sobre la cantidad de colores que se pueden representar a la vez en la pantalla. Cuanto más alta sea, más realistas resultarán los gráficos mostrados en pantalla.

Se divide en: 16 colores, 256 colores, High Color (65.000 colores), True Color (16,7 millones de colores) y Real True Color (con 4.300 millones de colores).

(4) *Framerate*

Con *framerate* se designa la velocidad de reproducción de películas o movimiento de los juegos.

Se mide el número de imágenes por segundo *(frames per second* = fps). En los tests, la velocidad de las tarjetas gráficas se calcula mediante el *framerate.*

(5) *AGP*

Son las siglas de *Accelerated Graphics Port* (puerto acelerador de gráficos), que es un nuevo bus ideado por Intel para la conexión de tarjetas gráficas. AGP trabaja con un bus de alta velocidad: así, se transportan los datos de o hacia la tarjeta gráfica con mayor velocidad. Existen AGP 1x, 2x y hasta 4x.

(6) *DirectX*

Se trata de un estándar de Microsoft para interfaces programables. En ella se incluyen los estándares Direct3D, DirectSound, DirectInput, DirectDraw y DirectVideo para los ámbitos de gráficos, audio y video.

(7) *OpenGL*

Esta librería 3D programable; antes, sólo tenía aplicación en Windows NT. Pero ahora, OpenGL es un elemento fijo de Windows 95/98. Aquí, la representación gráfica OpenGL se acelera mediante procesadores gráficos 3D. Todos los chips, salvo Voodoo, soportan OpenGL.

(8) *Glide*

Es el nombre de un interfaz de gráficos programable, que utiliza la compañía 3Dfx (conjunto de chips Voodoo) para la representación de gráficos.

(9) *Velocidad del procesador gráfico*

El procesador de una tarjeta gráfica está integrado en un chip. Los fabricantes se acercan a la barrera de los 200 MHz; esto hace que las tarjetas se calienten bastante cuando se utilizan.

(10) *RAMDAC*

RAMDAC significa *Random Access Memory Digital Analog Converter,* y es un componente de las tarjetas gráficas. El RAMDAC transforma la información digital del color en valores analógicos, ya que el monitor sólo entiende estos últimos. La frecuencia de refresco y la calidad dependen del RAMDAC.

(11) *SDRAM*

La memoria SDRAM ofrece unos tiempos de acceso muy reducidos, y por ello se utiliza como módulo de almacenamiento de gráficos.

(12) *SGRAM*

La rápida memoria SGRAM se suele sustituir por el igualmente veloz y más económico SDRAM.

Breve explicación de conceptos de 3D

Alpha-Blending
Es una técnica para crear efectos de transparencia y de luz (humo, agua…). Modificando píxels se pueden mezclar distintos objetos. Así se puede ver un objeto a través de una superficie, como el cristal o el agua, con un aspecto de transparencia apropiado.

Anti-Aliasing
El *Aliasing* es conocido como efecto escalera, que se produce en líneas inclinadas y en los bordes de los gráficos.



La refracción de la luz en el agua hace que el paisaje parezca torcido.

El *Anti-Aliasing* es un proceso con el que se suaviza dicho efecto. Para ello, se colorean los píxels con un tono más oscuro que la línea o el canto, de forma que el ojo no perciba el escalonamiento.

Filtro bilinear
Este proceso se utiliza para eliminar los bloques de píxels imperfectos que se forman debido a la textura, cuando la visión del usuario se acerca a un objeto.

Bump Mapping
Con este método se pueden reproducir texturas bastas y onduladas utilizando irregularidades en el sombreado. De esta forma se consigue una representación gráfica realista.

Environment Mapping
Con este método se renderizan las texturas para modelar un fondo.

Mip Mapping
Comprueba los diversos grados de detalle para dar con el grado adecuado según la distancia del objeto. Estas muestras aleatorias de texturas mejoran la renderización. El *Mip Mapping* bilinear escoge la imagen que esté más cerca del grado de detalle del píxel, procesa la información de la textura y determina así el valor del color de aquél.

El *Mip Mapping* trilinear es un paso más allá en esta técnica. Busca los dos siguientes *mip maps*, los procesa y utiliza el promedio para determinar el valor del píxels de la pantalla.

Multitexturas
Se trata de combinar muchas texturas para producir efectos especiales, como un tornasol, por ejemplo.

Mapeo de Texturas
Las texturas estándar ya están almacenadas en el chip gráfico. Con estas texturas y con la información sobre la incidencia de luz y sombras, así como sobre las distintas fuentes de luz, se coloca la textura sobre la superficie de un objeto y se modifica la información correspondiente.

Por ejemplo, cuando en un simulador de carreras un coche atraviesa un túnel iluminado, los colores y las sombras del coche se modifican.

Filtro trilinear
Es un filtro bilinear, seguido de otro filtro de imagen para eliminar las partes imperfectas y los defectos de las texturas.

Z-Buffer
El *Z-Buffer* es necesario para representar objetos 3D en mundos tridimensionales. Se calculan las coordenadas del eje X, el Y y las del Z, y así se determina la profundidad espacial. Los personajes que están más lejos parecen más pequeños que los de delante.



El rival de Lara Croft se ve más pequeño que ella en esta imagen 3D.

Vuela con tu PC

El inacabado

VideoLogic Power VR2



Una buena pieza: Neon 250 de VideoLogic.

Beta-Chip: Power VR de VideoLogic.

VideoLogic intenta reaparecer de nuevo con la Power VR2. Sólo hemos podido poner a prueba la versión beta. A partir de mediados de junio, tendremos la definitiva.

Accesorios: la versión final vendrá equipada con un disipador, no como la versión beta. Todavía no se sabe con qué juegos o demos saldrá a la venta.

Instalación: la instalación del driver y la configuración de la tarjeta es cómoda y sencilla.

Aceleración: la versión beta funciona bien en general. Sólo en algunas ocasiones se notan fallos en la representación de algunos píxels, un problema que VideoLogic remediará seguramente en la versión final. La fidelidad de los detalles y la representación de diversos efectos en 3D son convincentes. Sólo los *framerates* se quedan un poco cortos y esperamos que VideoLogic retoque un poco los drivers.

Resumen: buena para tratarse de una versión beta. Ahora hay que esperar a la versión final para comprobar si esta valoración sigue siendo válida.



Pese a los fallos de píxels en 3D, los efectos y detalles suelen ser muy bonitos.

Power VR2
Chip de gráficos 2D/3D
26.000 pts. aprox. | Fabricante: VideoLogic
www.videologic.com
El chip beta promete una buenísima calidad de imagen. Sólo el *framerate* es algo peor.



El todoterreno

ATI Rage 128 GL

La ATI Rage Fury demuestra su potencia en 2D.

Rage 128 GL de ATI.

La tarjeta Rage Fury es, gracias al propio chip ATI Rage 128 GL, una verdadera tarjeta multiusos.

Accesorios: esta tarjeta gráfica está perfectamente equipada con 32 MB RAM, salida de TV, software reproductor de DVD, driver MiniGL y cable de conexión.

Instalación: insertar la tarjeta en la ranura, poner en marcha el driver... ¡y ya está! No podría ser más fácil. Igual de sencillo resulta el manejo del driver MiniGL integrado.

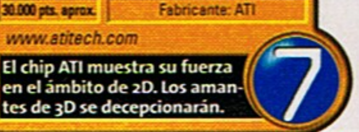
Aceleración: la tarjeta ha presentado fallos con resoluciones altas (1024 x 768 puntos) en gráficos 3D. Incluso la representación gráfica con una resolución de 800 x 600 puntos resulta floja. Muestras de píxels mal representadas y efectos confusos hacen perder diversión en los juegos. Por el contrario, en el ámbito de 2D genera unos *framerates* buenísimos y una estupenda representación.

Resumen: el ATI Rage 128 GL es una tarjeta aceleradora para juegos atípica. Es más idónea para el usuario casero o para cuestiones de trabajo.



La escena de la ciudad de Final Reality muestra fallos en los trazados de color.

Rage 128 GL
Chip de gráficos 2D/3D
30.000 pts. aprox. | Fabricante: ATI
www.atitech.com



El chip ATI muestra su fuerza en el ámbito de 2D. Los amantes de 3D se decepcionarán.

El artista del 3D

Nvidia Riva TNT2 con 16 MB

La Guillemot Xentor compite con 16 MB en la carrera.

Nvidia Riva TNT2 con 16 MB RAM.

La Maxi Gamer Xentor de Guillemot equipada con el chip Nvidia Riva TNT2 es una verdadera obra de arte en materia de representación gráfica en 3D. Ofrece una resolución extremadamente alta, de hasta 1920 x 1440 puntos.

Accesorios: junto a la tarjeta gráfica y el software del driver, hay un software decodificador MPG2 para reproducir películas de DVD y demos de juegos para PC.

Instalación: en las pruebas no presentó ninguna dificultad.

Aceleración: la representación de las texturas y los colores están bien. Los *framerates*, a una resolución de 1024 x 768 dpi y una profundidad de color de 24 bits, resultan muy convincentes. Su rápida memoria no se atasca con el veloz cambio de imágenes. La fidelidad al detalle y la exactitud del color son totalmente satisfactorias.

Resumen: la Riva TNT2 ofrece la mejor calidad en 3D. La relación calidad/precio de la Guillemot Xentor es su mayor atractivo.



Típico de Riva TNT2: movimientos tan rápidos y reales que te pondrán los pelos de punta.

Riva TNT2 (con 16 MB)
Chip de gráficos 2D/3D
21.500 pts. aprox. | Fabricante: Guillemot
www.nvidia.com
El chip Riva TNT2 de la Guillemot Xentor es el vencedor 3D con tan sólo 16 MB RAM.



La elitista

Riva TNT2 con 32 MB



La Elsa Erazor III es un poquillo lenta para su precio.

Nvidia Riva TNT2 con 32 MB RAM.

La Elsa Erazor III también está equipada con el chip Riva TNT2. Al contrario que en la Guillemot Xentor, ésta dispone de una memoria de 32 MB.

Accesorios: además del Elsa Winnerware hay un juego en 3D y un CD con demos 3D.

Instalación: la Erazor III dispone de un driver propio que se instala sin ningún problema.

Aceleración: el chip TNT2 de Nvidia es por el momento el no va más del mercado gráfico. Pero a pesar de su memoria de 32 MB, no alcanza el óptimo *framerate* del Xentor de Guillemot.

La causa: los módulos de memoria de la Elsa funcionan a una frecuencia de 150 MHz, mientras los de la tarjeta de Guillemot necesitan un mínimo de 166 MHz. Pero en materia de representaciones gráficas en 3D, ambas tarjetas se parecen mucho.

Resumen: Elsa vuelve a apostar por las calidades del Riva TNT2 en la Erazor III. Es un poco cara, y para muchos no compensará pagar la diferencia de precio respecto de otras tarjetas.

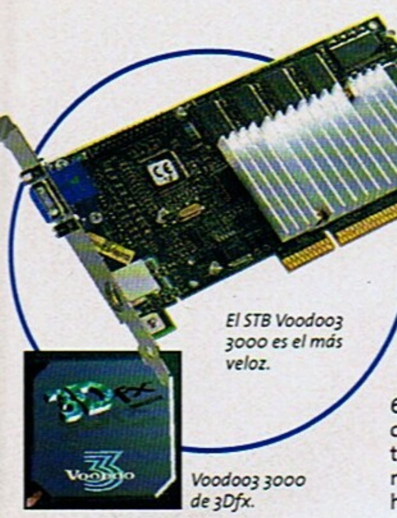


La tarjeta Elsa ofrece una calidad de imágen tan buena como la Guillemot Xentor.

Riva TNT2 (con 32 MB)
Chip de gráficos 2D/3D
37.000 pts. aprox. | Fabricante: Elsa
www.elsa.com



La Elsa Erazor III ofrece súper calidad 3D, pero es demasiado cara en comparación con la Guillemot.



El STB Voodoo3 3000 es el más veloz.

Voodoo3 3000 de 3Dfx.

El bólido

Voodoo3 3000

La tarjeta Voodoo3 de 3Dfx es imbatible en materia de velocidad.

Accesorios: viene con tres juegos (¡versiones íntegras!) optimizados para el chip.

Instalación: la instalación del driver es rápida y sencilla.

Aceleración: El *framerate* a más de 60 imágenes por segundo le hace alcanzar una velocidad increíble. En este sentido, chip de la Voodoo3 no tiene rival en el mercado. Sin embargo, hay que quitarle puntos en la calidad de la representación gráfica.

El 3Dfx compone renderizaciones de 16 bits, mientras el TNT2 funciona con 32 bits. Esto produce una notable pérdida en la calidad en los juegos con renderización de 24 ó 32 bits. Las frecuencias de refresco del chip 3Dfx son extremadamente altas. Sin embargo, no posee un verdadero soporte del bus AGP, como en el resto de las tarjetas.

Resumen: el chip Voodoo3 es muy rápido, pero la calidad es algo peor. De todos modos, si prefieres la velocidad a la calidad, hazte con él.



Con la reproducción de niebla se nota la diferencia con las tarjetas TNT2.

Voodoo3 3000
Chip de gráficos 2D/3D

30.000 pts. aprox. | Fabricante: 3Dfx

www.3dfx.com

La Voodoo3 3000 ofrece gran velocidad y una buena remesa de juegos en 3D.



¡Todas las tarjetas de un solo vistazo!

Chip de gráficos	VideoLogic Power VR2	ATI Rage 128 GL	Nvidia Riva TNT2 (16 MB)	3Dfx Voodoo3	Nvidia Riva TNT2 (32 MB)
Tarjeta gráfica	Neon 250	ATI Rage Fury	Maxi Gamer Xentor	STB Voodoo3 3000	Elsa Erazor III
Teléfono	934739229	914680260	916164494	934742909	914440003
Fax	934730321	–	916164430	–	–
Internet	www.videologic.com	www.atitech.com	www.guillemot.com	www.3dfx.com	www.elsa.com
Presentación					
RAMDAC/MHz	250	250	300	350	300
RAM	16 MB SDRAM	32 MB SDRAM	16 MB SDRAM	16 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Tipo RAM/MHz	125	103	166	166	150
AGP	2x	2x	2x	2x	2x, 4x
Soporte OpenGL	sí	sí	sí	sí	sí
Soporte Glide	no	no	no	sí	no
DirectX	6.0	6.1	6.1	6.1	6.1
Resultado final	3,70	4,60	4,45	4,51	4,40
Resultado Final R. 2D	4,07	4,20	4,72	4,82	4,63
Resultado Final R. 3D	3,82	4,11	4,80	4,28	4,40
Robots/fps	44,84	49,53	48,75	61,13	46,27
Escena de ciudad/fps	57,30	59,78	55,90	67,5	49,43
3Dmarks	2980	3230	3895	3855	3799
Evaluación					
Ritmo	notable	notable	notable	sobresaliente	notable
Calidad de imagen	notable	notable	sobresaliente	notable	sobresaliente
Presentación	desconocida	Reproductor de DVD	Reproductor de DVD	Tres juegos en 3D	Un juego en 3D
Precio (aprox.)	26.000 pts./aprox	30.000 pts./aprox	21.500 pts./aprox	30.000 pts./aprox	37.000 pts./aprox
Nota	8	7	9	9	8

INFO

Así hemos realizado el test

- Todas las tarjetas gráficas del test obtuvieron el soporte de un ordenador potente: el Intel Pentium II 450, con un bus de memoria de 100-MHz, trabaja con una memoria de trabajo de 128 MB PC100 en el Pentium II Mainboard de Gigabyte (GA 6BXC) con un conjunto de chos de Intel BX.
- Cada vez que se hizo un test para cada tarjeta, se instaló otra vez Windows 98. Con este procedimiento nos hemos asegurado de que se han eliminado todos los drivers y entradas de sistemas sin dejar resto, para que así no puedan influir en los siguientes tests.
- Windows 98 trabajaba con DirectX 6.1 con una profundidad de color de 32 bit y una resolución de 1024 x 768 píxels.
  La frecuencia de repetición de imágenes fija fue de 75 Hz, con lo que se evitó que el monitor parpadease.
- Se pusieron a prueba las tarjetas gráficas con los siguientes programas: *Rollcage* y *Final Reality*. Cuanto más altos fueran los valores medidos, mejor.
  Final Reality sirvió para determinar el *framerate* en el sector de 3D. Con *Rollcage* se utilizó una resolución de 1024 x 768 y una profundidad de color de 16 bit.
- También se puso a prueba la calidad de representación gráfica en los ámbitos 2D y 3D, así como la fidelidad de color y exactitud de los píxels. En este caso, la impresión personal era la que decidía.

Panorámica de chips

En esta lista puedes ver más modelos de chips gráficos, además de los analizados en este reportaje, que sin duda te ayudarán a la hora de hacer tu elección. Como podrás comprobar, hemos añadido los fabricantes S3 y Matrox.

Chip de gráficos	Voodoo3	Rage 128 GL	Riva TNT2	Power VR2	Savage4	G400
Fabricante de chips:	3Dfx	ATI	Nvidia	VideoLogic	S3	Matrox
Para tarjetas gráficas de:	STB	ATI	Guillemot, Elsa, Creative Labs, Hercules, Leadtek, Diamond, Asus	VideoLogic	Creative Labs, Hercules, Diamond	Matrox
Tipo de memoria:	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM	SDRAM
Memoria máx.:	16 MB	32 MB	32 MB	16 MB	32 MB	32 MB
Frecuencias de memoria:	143/166/183	103	150/166	125	143	no disponible
RAMDAC:	300/350/350	250	300	250	300	300
Lo positivo:	Frecuencias de refresco muy altas, soporte DVD, Vídeo.	Texturas comprimidas, soporte DVD, Vídeo.	Renderización de 32 bit, texturas comprimidas, soporte DVD, Vídeo.	Renderización de 32 bit, texturas comprimidas, soporte DVD.	Renderización de 32 bit, AGP 4x, soporte DVD, Vídeo.	Renderización de 32 bit, texturas comprimidas, soporte DVD, Vídeo.
Lo negativo:	Render. de 16 bit, max. 16 MB RAM.	Velocidad proceso baja, RAM lenta.	Lo único malo es su precio.	Frecuencia de procesador baja.	Frecuencia de procesador baja.	-

Suena el teléfono, la **televisión** se queda muda para que puedas oír y, mientras, el **vídeo** se pone a grabar para que no te pierdas nada. Todo eso, si decides coger el teléfono después de ver quién te llama, ¡claro!

Los **sensores de movimiento** reconocen si entra alguien en la habitación y, en tal caso, encienden automáticamente las luces y regulan la temperatura ambiente.

Tecnología en casa

¡Hogar, dulce hogar! Si tu sueño dorado es no mover ni un dedo cuando llegues a casa, ahora puede cumplirse. La casa inteligente lo hace todo por ti, ¡no tendrás ni que encender la luz!

Están echando tu serie favorita en la tele. Has dejado la pizza en el horno y estará lista para cuando lleguen los anuncios, pero justo en ese momento, suena el teléfono. ¿Qué haces, dejas sonar el teléfono o te pierdes parte del programa? Ni lo uno ni lo otro: cuando descuelgas el auricular, se baja el volumen de la tele, el vídeo empieza a grabar y el horno se para... ¡como por arte de magia!

Estarás pensando que es pura ciencia ficción, ¡pero no! En los laboratorios de Sun, Siemens, Microsoft, NCR, IBM, Electrolux o Xerox, ingenieros e informáticos ya están trabajando en la creación de la casa inteligente y a principios de este año presentaron sus inventos: radiodespertadores que analizan el estado del tráfico matutino y el tiempo, y que suenan antes de la hora si hay mucho tráfico o si llueve; electrodomésticos de cocina que hacen la compra a través de Internet o televisiones que conocen tus programas favoritos y los registran automáticamente.

El objetivo de esta investigación internacional es automatizar por completo el hogar. ¡Todo a nuestro gusto sólo apretando un botón!

De hecho, en Alemania existe desde hace poco una casa modelo de este tipo, que está habitada de forma normal y que se está poniendo a prueba en la práctica (ver caja de *La casa inteligente junto al Rin*).

El mundo entero reaccionó estupefacto cuando el fabricante Sun presentó el pasado enero a *Jini* en una feria en San Francisco. Jini significa *"Java Intelligent Network Infrastructure"*. Esta red tecnológica inteligente une de forma sencilla aparatos hasta ahora incompatibles, como electrodomésticos, electrónica de entretenimiento y el PC.

Los fabricantes de electrodomésticos, como neveras y cadenas de música, pueden comprar chips de Jini por 15 dólares (2.235 pts. la unidad, en Dallas Semiconductor, USA). De esta forma, preparan sus productos para el hogar inteligente.

Puesto que Jini no necesita ningún sistema operativo ni driver, sólo hay que enchufar dos aparatos con Jini y ya se puede poner en marcha el vídeo a través del teléfono o encender la calefacción. Para Jini, la conexión a Internet no representa problema alguno.

Ya son más de 30 consorcios electrónicos y fabricantes de hardware los que han anunciado el patrocinio de Jini; entre ellos, Sony, Philips, Kodak, Canon y Hewlett Packard. Se espera la aparición de los primeros productos para finales de este año o principios del siguiente.

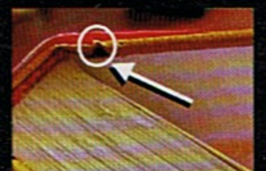
Hoy en día ya existen algunos prototipos: en la feria *CeBIT* de este año, Bosch Siemens presentó un lavavajillas que estaba conectado mediante una red Jini con el servicio de mantenimiento del fabricante. Los técnicos controlan a muchos kilómetros de distancia, desde su mesa de oficina, si

¿Cómo conectar libros y personas?

En el laboratorio de Xerox PARC, en Palo Alto, EE UU, un equipo de investigadores trabaja en la creación de un puente entre el mundo real y el virtual. Hace unas semanas, los investigadores explicaron cómo se pueden conectar libros y personas con Internet mediante marcas electrónicas; una técnica que puso a prueba el fabricante Sun con IButton en un colegio de Florida.



La marca electrónica (izda.) sirve como marca de reconocimiento (en inglés, tag) para cualquier objeto, y es más pequeña que una moneda de diez centavos americana (dcha.).



Este libro está provisto de un tag. La información guardada en el libro incluye, además del título del libro y del autor, unos comandos que se activan cuando el libro se encuentra cerca de un sensor de tag...



... de esta forma se puede conseguir, por ejemplo, que el libro marcado conecte con la página de Internet de la librería online Amazon. El único requisito es que el libro esté cerca de un PC provisto de un sensor de tag.

La **nevera** comprueba su contenido y hace el pedido de los alimentos por Internet. Y por si fuera poco, además te informa de qué tienes que consumir antes, porque se acerca la fecha de caducidad.

La **base de datos de recetas** aparece sólo con poner el dedo sobre el monitor (touchscreen) y te muestra los platos que puedes hacer conforme a los alimentos que guardas en la nevera.

Cuando entra el sol en la habitación, las **ventanas** se oscurecen automáticamente. La **persiana exterior** se bajará cuando llueva, granice o se haga de noche.

Si te *enrollas* por teléfono, el **horno** cambia del asado o gratinado al modo de mantenimiento del calor automáticamente.
Las **placas de la cocina** perciben, por ejemplo, si la leche se pone a hervir, y reducen la temperatura por sí solas.

El **fregadero** dispone de escáneres que leen el código de barras de los productos (por ejemplo, de la harina). El fregadero es sensible al peso, y sirve de balanza de cocina. Reconoce si se han añadido los ingredientes y cantidades adecuadas en el mezclador para hacer una tarta, por ejemplo.

el aparato lava bien. Y si un usuario lo desea, incluso puede pedirles consejo por correo electrónico.

El rey de Microsoft, Bill Gates, sueña desde hace años con *Information at your fingertips* (es decir, información al alcance de la punta de los dedos). En un futuro cercano se comunicarán los aparatos con interfaz *Universal Plug-and-Play* en el hogar y la oficina, pero aún no existen productos acabados.

Para determinar si todo esto se asentará en el mercado, tenemos que tener antes en cuenta su utilidad en la vida cotidiana, que las complicaciones técnicas que lleve su desarrollo.

"Necesitamos aparatos prácticos, no tecnologías que le saquen a uno de quicio", subraya Mitch Stein, el jefe del proyecto de IBM LifeWorks, una empresa también orientada hacia la casa inteligente del mañana. "Tanta automatización podría volvernos locos...".

Un ejemplo clásico: ya existen unos sensores de movimiento que determinan cuándo se debe apagar y encender la luz de una habitación. En teoría suena muy bien, pero en la práctica, no siempre; por ejemplo, si estás leyendo en el sofá durante mucho rato, el sistema apaga la luz de repente...

A pesar de estos contratiempos, estamos seguros de que el hogar inteligente tendrá futuro; eso sí, siempre que la felicidad del hombre se sitúe por encima de la tecnología.

En el anillo de esta imagen hay un tag. Todos los alumnos de este colegio de Florida tienen uno para realizar una prueba, y en las puertas de todas las clases se integró un sensor de tag...



... así, la dirección del colegio puede comprobar la asistencia de los alumnos. Además, gracias a este invento se puede realizar casi automáticamente una estadística de enfermedades y, gracias al anillo...



... todos los alumnos pueden entrar en la red interna de los ordenadores del colegio. Además, la función e-cash integrada permite utilizarlo como una especie de tarjeta de crédito en la cafetería.

Un vídeo que piensa

Gracias al ReplayTV, en EE UU cualquiera puede ver su programa favorito cuando y como quiera. Este ingenioso aparato funciona básicamente como un vídeo, pero además dispone de unos servicios extras sorprendentes: se puede, por ejemplo, repetir una escena interesante de un programa en directo en cámara lenta, para continuar viendo el programa desde el momento exacto en el que lo paraste. También se pueden reproducir y grabar distintas películas al mismo tiempo.

El truco: el aparato de vídeo no utiliza videocasetes para grabar, sino discos duros de PC. Un cabezal de escritura tiene la única función de almacenar las señales de vídeo, y el cabezal de lectura, por otro lado, reproduce las escenas que quieras sólo con apretar un botón. ReplayTV se queda con el género, los actores o las series que más ves, rastrea todos los canales y escoge él solito lo que más te gusta de la tele.

Tendrá que pasar todavía un tiempo antes de que estos lujosos aparatos lleguen a Europa, pero la espera merece la pena.

La casa inteligente junto al Rin

http://www.eib-haus.com

Desde fuera, el *Proyecto EIB*, en Limburgerhof, parece una casa unifamiliar normal, pero por dentro es como una vivienda de ciencia ficción. Siemens Home Assistent lo controla todo: hay sensores de movimiento en todas las habitaciones, que informan sobre dónde se encuentran los habitantes de la casa EIB.

Los sensores de luz reúnen información sobre la luz del día. Si no hay suficiente claridad, el Home Assistent procura que haya claridad en cuanto entra alguien en la habitación. Además, un sensor de temperatura determina cuándo se ha de activar la calefacción del suelo de las habitaciones en las que hay alguien.

También se riegan automáticamente el césped y el jardín. Para ello, revisa a diario unos sensores de humedad, que están enterrados, y comprueba si hay gente en el jardín antes de poner en marcha el sistema de riego.

Pero no sólo los sistemas propios de la casa están conectados a los Home Assistents; también lo están todos los aparatos eléctricos. Si, por ejemplo, un habitante pone en marcha el proyector de diapositivas, las persianas se bajan automáticamente o la luz se vuelve más tenue.

También se puede ordenar al Home Assistent que baje la música durante una partida de ajedrez, y además se aprende de memoria la temperatura del agua del baño que prefiere cada uno de los inquilinos.

Toda la programación y el control de la casa EIB se realiza a través de terminales, que están en casi todas las habitaciones. Desde unos monitores se comprueba si hay puertas o ventanas abiertas, si algo se cuece en el horno o, incluso, si la lavadora ha terminado con la colada.



En esta casa unifamiliar, todos los aparatos electrónicos son autónomos.



Con el touchscreen se puede comprobar cómodamente el contenido de la nevera sin siquiera abrirla. Además, te dará ideas para preparar la comida.



La radio, la TV o el vídeo se pueden encender a la vez mediante el touchscreen.

Texto: Ulrike Goreßen, Karen Oetzel · Diseño: Wolfgang Schulz · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk

La lista de

Toda la tecnología al



Ya está aquí: El chip gráfico 3D Savage4 de S3 trabaja en una tarjeta combinada 2D/3D de Creative Labs.

La tarjeta salvaje

La tarjeta combinada 3D Blaster Savage4 de Creative Labs genera imágenes muy reales en true color.

El chip Savage4 de S3 es el cuarto en la liga de la nueva generación de chips gráficos para 3D. Este chip muestra su capacidad en una tarjeta combinada 2D/3D, la *3D Blaster Savage4* de Creative Labs.

Presentación: la tarjeta gráfica tiene una amplia memoria de 32 MB SDRAM. Se puede elegir entre PCI o AGP-Bus. Además de venir con la versión íntegra del juego 3D *Expendable*, también recibirás un software para calibrarla. La tarjeta está además equipada con el VIP Video Port, a través del cual se pueden conectar tarjetas de sintonización de DVD o TV.

S3 Savage4™ On Board®

Gracias a sus dos texturas se consiguen imágenes muy realistas.

Instalación: la instalación de la tarjeta de gráficos o la del software y su configuración no resulta difícil.

Aceleración: Savage4 de S3 es el primer chip de gráficos que puede tratar al mismo tiempo dos texturas y combinarlas de manera que los efectos gráficos más complicados de los juegos en 3D resulten de lo más realistas.

La *Savage4* también destaca en la prueba de evaluación de prestaciones. Su valor de velocidad está casi al nivel de la TNT2 con 32 MB. La razón: ambos poseen un RAMTAKT con un temporizador parecido. Con un frame-rate de 56 imágenes por segundo, la *Savage4* ofrece una velocidad muy buena.

Resumen: la 3D Blaster Savage4 es una tarjeta combinada a buen precio, con la que los fanáticos de los juegos en 3D quedarán satisfechos.

3D Blaster Savage4
Tarjeta gráfica 2D/3D
24.900 aprox. | Fabricante: Creative Labs
www.creativelabs.com
Esta tarjeta gráfica combinada es lo más adecuado para juegos con grandes gráficos y texturas.
9

Puntos de venta

Abyss Computers: Cavallines, 49, 28001 Madrid, tel.: 902 11 86 84, fax 91 552 92 97
Centromail: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 902 17 18 19
Deima Computers: Magallanes, 34, 28015 Madrid, tel.: 91 445 34 34, fax 91 445 67 61
El Corte Inglés: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 901 122 122
Fnac: infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 91 595 62 00
Herederos de Nostromo, S.L.: Albasanz, 14 bis, nave 3, tel.: 91 304 39 78, fax 91304 32 66
Mad System Informática: Pº Extremadura, 324, 28011 Madrid, tel.: 91 518 09 97, fax 91 518 08 75
Microhouse: Cea Bermúdez, 12, 28003 Madrid, tel.: 91 535 14 32, fax 91 535 39 00
Microsoft Action: Pº de los Melancólicos, tel.: 91 366 11 20, fax 91 366 74 45
Xerver Computer: Sancho Dávila, 38, tel.: 91 361 30 03, fax 91 361 38 07

PLACAS BASE

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (Pentium II)	12.300 aprox.	Pentium II AGP ZX ATX	Gea Serv. Info.
Clase estándar (Pentium II)	20.350 aprox.	Supermicro P6 SVA Pentium II VIA	Xerver Computer
Clase alta (Pentium II)	66.000 aprox.	Asus P2L97 SD DUAL SC	Gea Serv. Info.

PROCESADORES

	Precio	Distribuidor
Principiante(AMD K6-2 450 MHZ 3D)	22.000 aprox.	GH distribución
Principiante (Pentium II 400)	44.000 aprox.	Intel Corp. Ibérica
Clase media (Pentium III 500)	110.900 aprox.	Intel Corp. Ibérica
Clase alta (Pentium III 550 MMX2)	145.000 aprox.	Intel Corp. Ibérica

MONITORES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
15 " (1280 x1024 - col.)	45.500 aprox.	AcerView-56c-TCO	Acer Comp. Ibé.
17 " (tamaño punto 0.25 1600 x 1200 - col.)	105.000 aprox	Hewlett Packard D2840A	Sintronic

TARJETAS DE SONIDO

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	4.400 aprox.	Philips PCA 750 AF	Philips
Clase media	19.600 aprox.	Creative Labs Soundblaster PCI 128	Creative Labs
Clase alta	40.500 aprox.	Creative Labs Soundblaster Live Valu	Creative Labs

TARJETAS GRÁFICAS

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (Acelerador 2D)	14.000 aprox.	Leadtek Winfast 3D S700	Micro rose
Clase media (Acelerador 3D)	21.700 aprox.	Number Nine Revolution 4 D	Number Nine
Clase alta (acelerador 3D con Voodoo 3)	45.000 aprox.	STB Voodoo 3 3000 16 MB	Santa Bárbara
Clase alta (3D-Add-on-Karte)	46.000 aprox.	Diamond Monster 3D II 12Mb	ABC analog

ESCÁNERS DE SOBREMESA

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	12.900 aprox.	Genius Vivid Pro II	Genius
Clase media	19.900 aprox.	Canon FB-320	Canon
Clase alta	42.900 aprox.	Epson CT 7000	Epson

CÁMARAS DIGITALES

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	24.900 aprox.	Samsung SDC 33	Samsung
Clase media	89.900 aprox.	Kodak DC 210 Plus	Kodak
Clase alta	114.9000 aprox	Sanyo VPCZ 400 EX	Sanyo

Texto: Elena Castellanos · Fotos: Michael Kayser

la compra

servicio de tus necesidades

REPRODUCTOR DE CD-ROM

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	11.200 aprox.	Artec CD 361	CD world
Clase media	17.400 aprox.	Creative Labs 24 x	Creative Labs
Clase alta (lee DVD)	37.000 aprox.	Hitachi CD2000 (DVD)	Hitachi Sales Ibe.

REPRODUCTOR DE VIDEO

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Mono 2 cabezales	28.990 aprox.	Philips VR171	Philips
Mono 4 cabezales	41.900 aprox.	Sony SLVSE2S	Sony
Hifi Estéreo Dual	79.900 aprox.	Thomson VPH 6990	Thomson

SISTEMA COMPLETO DE PC

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (E. Multimedia K6-2 300)	97.500 aprox.	PC con monito 15", AMD K6-2 350, 32 MB RAM, disco duro 4,3-GB, Tarjeta gráfica SVGA S3 Trio CD-ROM 36 x	Abyss
Clase media (AcePower 6100)	180.000 aprox.	PC sin monitor, Pentium II 350, 64 MB RAM, disco duro 8,4-GB, Tarjeta gráfica Ati Rage ProCD-ROM 32 x	Acer Comp. Ibe.
Clase alta (Acer Power 6100)	238.000 aprox.	PC con monitor 15", PIII 450, 64 MB RAM, Disco duro 8,4-GB, T. de sonido SC4235, tarjeta gráfica Ati Rage Pro CD-ROM 32x	Acer Comp. Ibe.

IMPRESORA DE CHORRO DE TINTA

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante (300 dpi)	11.900 aprox.	Lexmark CSP-1100	Lexmark
Clase media (600 dpi)	29.900 aprox.	Epson Stylus 640	Epson
Cl. alta (DIN A3, 1440 dpi)	63.900 aprox.	HP Laserjet 6L	HP España

DISCMAN

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Principiante	12.900 aprox.	Aiwa XP270	Aiwa
Clase media	20.900 aprox.	Panasonic SLSW515	Panasonic
Clase alta	32.900 aprox.	Sony DF415	Sony

JOYSTICKS

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Stick analógico	2.490 aprox.	Interact PC Raider Pro	Interact
Stick digital	8.490 aprox.	Logitec Wingman Extrem	Logitec
Gamepad	23.990 aprox.	Saitek x36 + throttle	Saitek

SONY PLAYSTATION

	Precio	Distribuidor
Consola Playstation + Pack periféricos	23.900 aprox.	Sony España
UltraRacer mini wheel performance	5.490 aprox.	Interact
Maletín para consola Case	3.200 aprox.	Logic 3
Maletín para juegos Case	2.100 aprox.	Logic 3

NINTENDO 64

	Precio	Distribuidor
Consola Nintendo-64+ Mario Pak Soccer	25.590 aprox.	Nintendo
Consola Nintendo 64 + Mario Pak	19.990 aprox.	Nintendo
Volante + Superpad+ Memoria 256 KB	13.990 aprox.	Interact
Memory Expansion Pak	4.990 aprox.	Nintendo



Con el DVD Player de Videologic, podrás disfrutar del vídeo digital en tu PC.

Turbo para reproductores DVD

La tarjeta MPEG-2 ofrece imágenes nítidas de vídeo

El *DVD Player* de Videologic es una potente tarjeta MEPG-2 para equipar tu PC.

Presentación: esta tarjeta es compatible con reproductores DVD actuales. Soporta todos los formatos como MPEG 1 ó 2 y CD de vídeo, y todos los formatos de pantalla como 4:3 ó 16:9.

Hay conexiones externas para Stereo Line out, AC-3 Audio, S-VHS, salida de TV y entrada de VGA para comunicar la tarjeta gráfica. También viene con los cables necesarios y software de calibración.

Calidad: la tarjeta MPEG-2 posibilita una nítida reproducción de imágenes en toda la pantalla, junto al reproductor de DVD en ordenadores a partir de un Pentium 133. El software DVD es muy manejable.

Resumen: el DVD Player convierte cualquier ordenador con reproductor de DVD en una superpantalla de cine.





Plano como una tabla: los dos altavoces del nuevo sistema de sonido de Poso ahorran mucho espacio.

Sonido 3D en altavoces planos

Un folio como membrana del sistema de sonido Poso

Si quieres ahorrar espacio, prueba con el sistema de sonido *FPSW 01* de la serie Arowana Multimedia.

Presentación: detrás de este extraño nombre, el fabricante Poso oculta un sistema novedoso. Se compone de un subwoofer y dos altavoces de aproximadamente 1 cm de espesor. El sonido no sale de una membrana, sino de una superficie con forma de folio especial, del tamaño de un DIN-A-5.

Calidad: el subwoofer ofrece 12 watios de potencia (RMS). Los dos altavoces planos llegan a 17 watios. El sonido es claro e intenso. Sin embargo, los graves del subwoofer están menos conseguidos. El montaje del sistema tampoco es del todo estable.

Resumen: por el mismo precio se puede conseguir un sistema de sonido mejor, aunque no tan futurista.

FPSW 01
2 altavoces planos y 1 subwoofer
14.000 aprox. | Fabricante: Poso
www.poso.co.uk
Estos altavoces planos son más atractivos para los amantes de la técnica que para melómanos.
5

DVD-ROM

	Precio	Marca/Modelo	Distribuidor
Reproductor	20.490 aprox.	Aopen 6x	Aopen
Kit de instalación DVD	32.990 aprox. Encore 5x Dxr2	Creative Labs	Creative Labs
DVD-Player	49.900 aprox	DVD-ROM Kit venture 2 slot in	Pioneer

¿Te has comprado el último modelo de tarjeta 3D y sigues viendo una imagen pésima? En estas páginas te vamos a enseñar cómo hacer que Windows luzca mucho mejor. ¡Adelante!

Imagen a tope en 10 minutos

De todos es sabido que el uso continuado del ordenador puede producir fatiga ocular. Seguro que lo has notado al pasar un buen rato jugando a tu juego favorito. Una buena configuración del monitor del equipo puede hacer que nuestros ojos sufran lo estrictamente necesario.

Si tenemos instalada una tarjeta 3D o un monitor de 17 pulgadas, es importante sacar partido de las ventajas que tienen sobre modelos inferiores. Windows nos ofrece diferentes posibilidades de configuración, en función del hardware que tengas instalado en tu ordenador personal.

Y además, todos buscamos ser diferentes: salvapantallas, fondos de escritorio e iconos impactantes ¡para dejar a los amigos con la boca abierta!

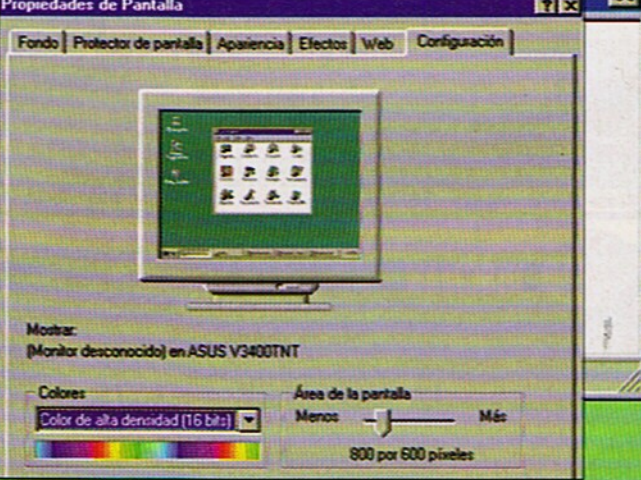
Si prestas atención, descubrirás cómo poder realizar pequeños cambios que harán que disfrutes aún más de tu PC.



1. Resolución de pantalla

La resolución de pantalla define el número de puntos que se muestran en el monitor. Cuanto mayor sea la resolución, más información aparecerá en la pantalla, pero también más deberemos forzar la vista. La máxima resolución viene definida por la tarjeta gráfica y el monitor. Si disponemos de un monitor pequeño o con poca definición, no podremos usar resoluciones mayores de 800x600, aunque nuestra tarjeta soporte 1600x1200. Es más, si lo forzamos, corremos el riesgo de *freír* el monitor.

- Para modificar la resolución has de ir a *Inicio/Configuración/Panel de control/Pantalla.*
- En el cuadro de diálogo, selecciona la pestaña *Configuración.*
- Selecciona la resolución deseada moviendo el valor de *Área de pantalla.*
- En este diálogo puedes seleccionar la cantidad de colores que quieres utilizar. Ten presente que determinadas resoluciones pueden hacer que el número de colores disponible baje.

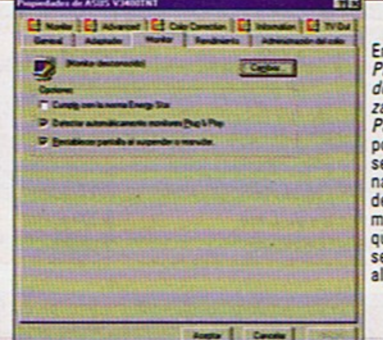


Debes escoger la resolución idónea para tu configuración hardware y que menos te fatigue la vista. Es cuestión de probar hasta encontrar la más adecuada.

2. Configuración del monitor

Es fundamental tener bien configurado el monitor para la correcta representación de las imágenes.

- Para comprobar que tienes seleccionado el modelo de monitor correcto debemos ir a *Inicio/Configuración/Panel de control/Sistema* y hacer click en la pestaña *Administrador de dispositivos.* Si haces doble click sobre el icono *Monitor,* se te presenta el modelo instalado.
- Para determinar con exactitud cuál es el monitor que posees, debes repasar el manual del mismo, donde además encontrarás algunos datos que te serán de ayuda, como las frecuencias de refresco, las resoluciones soportadas, etc. Algunos monitores incluyen un diskette con los controladores.
- Para modificar la configuración del monitor en Windows 98 (bien sea para cambiar el modelo o para instalar unos drivers actualizados) debes ir a *Inicio/Configuración/Panel de control/Pantalla.* Haces click en la pestaña *Configuración,* y después pulsas el botón *Propiedades Avanzadas.*
- En la ventana de *Propiedades avanzadas de pantalla,* selecciona la pestaña *Monitor.* Haz click en el botón *Cambiar* y aparecerá un asistente que te indica cómo actualizar los controladores o instalar los de otro monitor diferente.



En las *Propiedades avanzadas de Pantalla* podrás seleccionar el modelo de monitor que más se ajuste al tuyo.

INFO
Ahorro de energía

Los PCs más modernos permiten controlar el consumo de electricidad de los distintos periféricos. Esto hace que el ordenador consuma mucho menos cuando no se está utilizando. El ahorro de energía tiene dos efectos muy beneficiosos para nuestro bolsillo: prolonga la vida de los equipos y reduce la factura de la luz.

Más vida para tu monitor

El ahorro de energía es muy importante para los monitores, ya que consigue que los tubos duren mucho más tiempo. Esto puede parecer poco importante, pero hay que tener en cuenta que en pocos años los PCs domésticos estarán funcionando constantemente, con el desgaste que supone para los componentes.

Administración de energía

Windows proporciona una herramienta para configurar el ahorro de energía. Debes ir a *Inicio/Configuración/Panel de Control/Energía.* En esta ventana puedes determinar los tiempos de espera para *dormir* los discos duros y monitores. También puedes crear distintas combinaciones para el ahorro de energía dependiendo de quién te suministre la corriente. Esto es útil en el caso de los ordenadores portátiles, que pueden funcionar enchufados a la red o con baterías.

00:05:00

3. Personalizar el escritorio

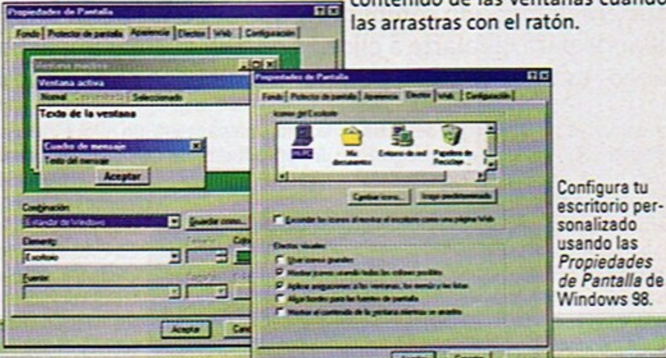
Una vez la configuración es la idónea, pasamos a personalizar el escritorio. En este aspecto, Windows es muy flexible y permite múltiples combinaciones.

● Haz click en *Inicio/Panel de Control/Pantalla.* Ahora podrás configurar tu escritorio.

● En la pestaña *Fondo* podrás seleccionar cuál es el fondo del escritorio. Puedes elegir entre los que vienen por defecto o seleccionar el que quieras pulsando el botón *Examinar* y buscando el fichero que quieras. Así, por ejemplo, podrías seleccionar una imagen de Lara previamente obtenida en la web.

● En la pestaña *Apariencia* podrás modificar el aspecto de todos los componentes de las ventanas. Colores, tamaños de los textos, botones y menús, etc. Puedes usar una de las combinaciones predeterminadas de Windows o crear tu propio entorno de trabajo.

● Además, Windows 98 te permite cambiar los iconos del escritorio y definir algunos otros efectos visuales. Para ello, desde la ventana de *Propiedades de Pantalla,* pulsa la pestaña *Efectos.* En esta ventana puedes cambiar los iconos, hacer que sean más grandes y otros efectos, como permitir que se vea el contenido de las ventanas cuando las arrastras con el ratón.



Configura tu escritorio personalizado usando las *Propiedades de Pantalla* de Windows 98.

00:08:00

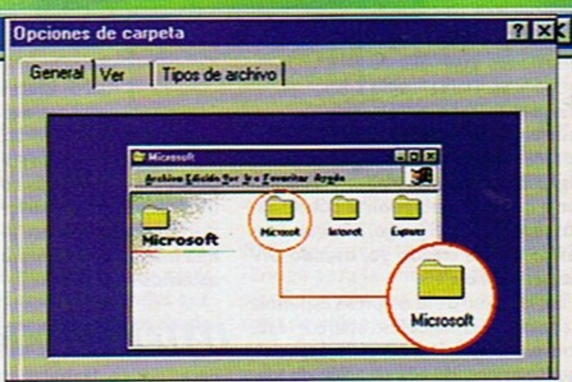
4. Active Desktop de Windows 98

Una de las nuevas características de Windows 98 es permitir el uso del escritorio como una página web. Es lo que se conoce por *Active Desktop* (escritorio activo). Haz click en *Inicio/Configuración/Opciones de Carpeta.* Se presenta una ventana que te permite tres opciones de actualización del escritorio de Windows:

● *Estilo web:* todo el escritorio y las carpetas se comportan como una página Web. Los elementos se seleccionan con sólo situar el cursor sobre ellos, y se subrayan al estilo de las páginas html. Los iconos se ejecutan con un solo click. Este tipo de escritorio puede ser algo complicado de utilizar en un principio, aunque después se convierte en un método bastante cómodo. La única pega es que se necesita una *buena máquina* para que no penalice excesivamente el rendimiento del sistema

● *Estilo clásico:* el escritorio funciona de idéntica forma que en Windows 95. Los elementos se seleccionan haciendo click sobre ellos y se ejecutan con doble click.

● *Personalizado:* Windows 98 permite, como es habitual, que el usuario defina la manera de interactuar con el escritorio, en una mezcla del estilo web y del clásico.



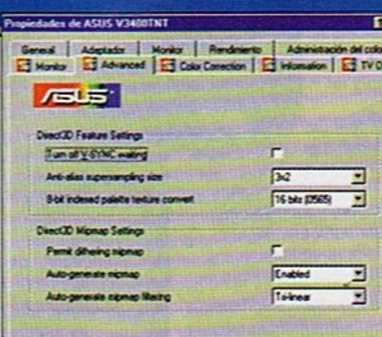
El *Active Desktop* permite visualizar las carpetas como si de una página web se tratara.

00:10:00

5. Características avanzadas

Las tarjetas gráficas actuales poseen características 2D/3D que permiten acelerar la ejecución de los programas. Características como antialiasing, z-buffer y alpha-blend, absolutamente novedosas hace sólo un par de años, son ahora cuestiones comunes. Cuando compras una de estas tarjetas, quieres sacarle el máximo partido posible, tanto en los juegos como en las aplicaciones cotidianas.

Estas tarjetas permiten configurar la temperatura de color, las opciones de aceleración, el uso o no de filtros, la salida a un monitor y a un televisor simultáneamente, etc. Para poder controlar todas estas opciones, lo que debes hacer es usar los programas de control que se instalan junto con los controladores de la tarjeta de vídeo, y que dependen de cada fabricante.



Las tarjetas más completas poseen controladores para el ajuste de las características más avanzadas (corrección de color, aceleración 3D, etc.).

Texto: V. Icho.

DIV 2

Siempre has envidiado a los programadores de juegos: pensabas que era demasiado complicado, que deberías pasar años estudiando para igualarte a ellos... Con 'DIV 2', crear impactantes juegos es tarea sencilla. ¡Ánimo, el límite es tu imaginación!

Érase una vez un chaval que deseaba programar juegos. Cuando preguntaba a sus amigos los expertos de informática sobre el tema, le desanimaban con frases del estilo: "Es demasiado difícil, necesitas muchos conocimientos, esos tíos no son humanos...". Pero un buen día, este chico quedó con sus amigos para enseñarles un nuevo juego que había caído en sus manos. **Se quedaron boquiabiertos: gráficos detallados, enemigos muy inteligentes y una jugabilidad desmesurada. Preguntaron a nuestro protagonista dónde había conseguido el juego, a lo que contestó: "Lo he creado yo, usando *DIV Games Studio 2*".**

De la mano de la empresa española Hammer Technologies, aparece este nuevo entorno de desarrollo, especialmente orientado a la creación de juegos. *DIV 2* es la segunda revisión del programa, que ya en su primera versión hizo furor entre los aficionados a los videojuegos e incluso propició la creación de grupos de personas interesadas en el tema con sus propias páginas web y chats. Esta nueva entrega supone un paso más allá en posibilidades para el diseñador de videojuegos, y además goza de una mayor estabilidad. Todos los pequeños errores aparecidos en *DIV* están corregidos.

Define los colores con los que quieres animar tus juegos usando distintas paletas.

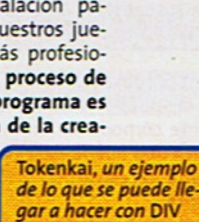
En SCREENFUN te mostramos ahora las principales características del programa:

ENTORNO DE TRABAJO

Siendo un programa que corre bajo DOS, el interfaz del *DIV* intenta simular lo más posible a las ventanas de Windows. Por tanto, es posible desplegar tantas ventanas como quieras con programas, mapas, paletas de colores, etc. Tenemos a nuestra disposición algunas herramientas como una calculadora, una papelera, un reloj e incluso un reproductor de CDs para escuchar nuestra música favorita mientras creamos nuestros juegos.

Entorno de ventanas: facilidad para la creación de nuestros programas.

En este entorno creamos nuestros programas, los depuramos (corregimos) e incluso nos permite crear automáticamente programas de instalación para nuestros juegos. ¡De lo más profesional! **Si bien el proceso de escritura del programa es la parte más complicada de la creación de un juego, *DIV 2* posee un manual básico muy sencillo, un tutorial y una ayuda en línea más completa, para usuarios avanzados.**



Tokenkai, *un ejemplo de lo que se puede llegar a hacer con* DIV Games Studio 2. *Este juego está incluido en el CD de DIV2.*



PALETA DE COLORES

Para poder trabajar con distintos gráficos necesitamos crear una paleta que define cuáles son los colores usados por nuestro programa. ***DIV 2* permite crear nuevas paletas, ordenar los colores de distintas maneras, fusionar varias paletas en una nueva y generar gamas de colores.** Todo esto, para que tus juegos sean lo más espectaculares posible.

GRÁFICOS

DIV 2 los llama también mapas. Con este nombre denominan a cualquier cosa que puede aparecen en los juegos, tales como fondos u objetos.

El programa posee un pequeño editor de gráficos para retocar nuestros mapas. Es muy simple de utilizar. No obstante, por si alguien necesita algo más, da la opción de importar ficheros gráficos creados con otros programas. Tenemos tres herramientas muy útiles para la creación de nuestros juegos: los mapas de búsqueda, el generador de explosiones y el generador de sprites. La primera de las herramien-





Trabaja con tantos gráficos como quieras. Sorpréndenos a todos con tus creaciones. ¿Serás el diseñador del videojuego de la temporada? ¡Tú decides!

INFO

Tipos de archivos en 'DIV 2'

'DIV' utiliza las siguientes extensiones para diferenciar los distintos tipos de archivos:

.PRG: son los ficheros de programa; los listados donde se definen los procesos que lanzar y el comportamiento de cada uno de ellos.

.PAL: son los ficheros de paletas de colores. Contienen todos los colores que se pueden utilizar en un determinado programa (como máximo, 256). Para definir paletas podemos usar otros ficheros (FPG, MAP, PCX, BMP, JPG y FNT).

INFO

.MAP: ficheros de mapas. Son imágenes de cualquier tamaño que se utilizan en los juegos, como objetos o escenarios. Se pueden usar como mapas los siguientes ficheros: PCX, BMP y JPG.

WLD: son los ficheros de los mapas 3D. Se pueden visualizar usando el programa WLD_VIEW incluido en *DIV 2*.

FPG: librerías de mapas, preparadas para su uso en los juegos.

FNT: fichero de descripción de fuentes. Contiene tipografías que se pueden definir con *DIV 2* usando el generador de fuentes.

.PCM y **.WAV:** formato de los ficheros de sonido utilizados por *DIV*. También se pueden usar MOD, S3M y XM como canciones.

Emula a los grandes diseñadores de videojuegos con *DIV Games Studio 2*. Incluso podrías ganar un dinero comercializando tus creaciones. Todo depende de lo bueno que seas...

Usa tu cara y la de tus amigos para los personajes de tus juegos con el generador de sprites.

tas permite crear mapas de búsqueda asociados a los escenarios de nuestros juegos. Esto, unido a las funciones de IA del lenguaje de programación, hace que nuestro enemigos se comporten de una manera muy inteligente.

El generador de explosiones evita mucho trabajo. Crea automáticamente los distintos fotogramas de una explosión. Después se puede visualizar toda la secuencia de la explosión al completo. Permite distintos grados de detalle y distintos tipos de explosiones, aunque es cierto que las secuencias demasiado complejas pueden hacer que luego los juegos no se ejecuten con la suficiente rapidez.

El generador de sprites es una de las herramientas mas útiles de *DIV 2*. Permite crear imágenes para personajes humanos con diferentes perspectivas, para poder ser utilizados en juegos 3D. **No necesitas recurrir a ningún programa de modelado para crear las animaciones: *DIV 2* las genera de forma automática.**

A los personajes que creamos los podemos vestir con distintas *pieles*, es decir, ficheros gráficos que definen el aspecto del muñeco modelado. La librería de *DIV 2* suministra varias *pieles*, pero también existe la posibilidad de usar las que nosotros diseñemos. Así, distintos trajes, apariencias y razas se pueden simular con el uso de pieles. Permite usar modelos que sean mujeres o niños, y definir si van armados o no. **También se puede modificar el tamaño de los personajes (podríamos querer crear monstruos el doble de grandes que un humano) y la perspectiva desde la que son vistos.**

MAPAS 3D

La nueva versión de *DIV* permite generar mapas 3D para juegos estilo *Doom*. Se definen creando distintos sectores que se unen a otros a través de vértices. Cada sector puede tener diferentes alturas y texturas en paredes, techo o suelo. **Después, definimos banderas, que son lugares especiales donde después se sitúan objetos, puntos de partida, etc.** En la instalación de *DIV2* encontraremos un programa que nos permite visualizar los mapas 3D ya creados para corregir los errores.



El editor de mapas 3D te permitirá crear tus propios escenarios para juegos 3D-shooter al estilo de Quake.

SONIDOS

Esta nueva versión de *DIV* incluye un sistema de audio que incluye un mezclador y un editor de efectos de sonido. **Permite grabar y editar ficheros PCM y WAV a partir de un micrófono o un CD, así como reproducir módulos musicales MOD, S3M y XM.** Permite modificar la calidad del sonido y el volumen, así como algunos efectos sencillos.

En definitiva, *DIV GAMES STUDIO 2* se convierte en la plataforma idónea para la iniciación en el apasionante mundo de la programación de videojuegos.

¡Sólo tienes que atreverte!



Texto: V. Icho.

¡Atráp

¡Atención a todos los fans de 'Star Wars'! Los protagonistas de 'La amenaza fantasma' se escapan de la Galaxia para decorar la Tierra.



Tus armas más dulces

Esta alucinante espada láser mide unos 70 centímetros. Ambos filos brillan en rojo y en su interior ocultan unos caramelitos de menta para chupar. ¡Sólo para los más golosos!

Un auténtico caballero Jedi

¡Conviértete en un auténtico Jedi! Esta espada luminosa, además de lanzar su haz de luz, lleva un juego de acción en el mango.

Estatuillas con fuerza

Las figuras coleccionables del maestro Jedi Qui-Gon Jinn y Jar Jar Binks (dcha.) son una fiel copia de los originales de la película.

Darth Maul: ha llegado tu hora

Detrás de las caras de Darth Maul, C-3PO, Jar Jar Binks y Anakin Skywalker (de izda. a dcha.) se esconden unos originales relojes digitales. ¡Pregúntales la hora!

Mochilas de película

En estas mochilas quedan inmortalizadas la apasionante carrera de Pod Racers (izda.) y el duelo de espadas láser (abajo). ¡Y para los más cañeros, Darth Maul (abajo, dcha.)!

¡No me mires así!

El malo de la peli en puro algodón: esta camiseta con Darth Maul hará que te respeten.

Texto: Karen Oetzel · Fotos: Roman Job


alos!
¡El Imperio a tus pies!
STAR WARS
Despega con Anakin
Las carreras de Tatooine como juego de LCD: ¿Te gustaría ser el primero en cruzar la línea de meta con el bólido de Anakin?
Bebida radical
Con esa cara, Darth te quita hasta la sed, y más aún si es en un vaso como éste, con capacidad para medio litro. Lo dicho, ¡refréscate!
Revolución bajo el sol
Este verano, la playa es tu galaxia; con la toalla extra grande de Anakin (dcha.) o Darth Maul (abajo), la Fuerza te acompañará bajo el sol.
STAR WARS
EPISODE I
¡Un brindis!
¡Empieza el día con energía! Esta taza con cuernos animará tu bebida o, si lo prefieres, adornará tu estantería.
Vístete por dentro
¿Qué lleva el Jedi bajo su sotana? ¡Unos originales calzoncillos con la imagen de sus enemigos más temidos! Los hay de Darth Maul (izda.) y Sebulba, el rival de Anakin (dcha.).
¡Encájala!
El rostro de Darth Maul convertido en un puzzle en 3D. ¡Pártele la cara!
STAR WARS
Darth Maul
STAR WARS
Qui-Gon Jinn
¡Qué monstruito más rico!
¡Besos muy dulces! Jar Jar abre su tremenda bocaza y te sorprende con un rico caramelo.
Que la Fuerza te... ¡endulce!
¡Un chicle, por favor! Las expendedoras de Darth Maul (izda.) y Qui-Gon Jinn (dcha.) se mueven cuando pulsas un botón para
¡Higiene dental!
El soporte de cepillos de dientes con Anakin en un lado y su contrincante Sebulba en el otro hará que la Fuerza te acompañe en tu lucha contra la caries.


STAR
EPISO
LA AMENAZA
La primera parte de la saga más famosa eleva los efectos especiales a lo más alto de la... Galaxia.
1 La reina Amidala se dirige hacia el senado para denunciar algo terrible: la tenebrosa Federación Mercantil va a invadir su planeta Naboo.
2 En su camino la acompañan y escoltan los caballeros Jedi Obi Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn (izda.).
5 En la chatarrería de Watto conocerán a su sirviente, el pequeño Anakin, un niño muy especial...
6 ... ¡la Fuerza está con él! Obi Wan y Qui-Gon Jinn se dan cuenta de que su ayuda es imprescindible para liberar Naboo.
8 La madre de Anakin teme por su pequeño, pero ante todo desea su libertad y alienta a su pequeño hijo...
9 ... que en la trepidante carrera de Pods se ganará el apodo de Skywalker y ¡conseguirá recuperar su libertad!
11 ... arreglar la nave. Pero ahora cuentan con un nuevo acompañante: el pequeño aprendiz de Jedi Anakin Skywalker.
12 Los caballeros jedi, la reina Amidala, R2D2 y el pequeño Anakin tienen que trazar un plan y actuar con rapidez porque...
13 ... los mortife
cantil ya está
Naboo. ¡La lu



Sólo hay una pregunta que supera el "¿quiénes somos y de dónde venimos?", y es: "¿Quiénes son y de dónde vienen los personajes de *La Guerra de las Galaxias?*".

En 1977, George Lucas, estrenó *La Guerra de la Galaxias* iniciando una saga de culto que hoy en día perdura con la misma intensidad. Lo más original de la saga es que George Lucas no empezó a contar la historia desde el principio, sino desde el cuarto episodio, y de ahí siguió en adelante con el quinto episodio *(El Imperio Contraataca)* y el sexto *(El Retorno del Jedi)*. Una vez finalizadas las tres partes, el director esperó un tiempo para disfrutar las mieles del éxito: su trilogía marcó un antes y un después en las películas de acción.

Pero la gente se preguntaba: "¿Qué pasó antes? ¿Cómo empezó todo?". Y por fin llega la respuesta: *Star Wars: La Amenaza Fantasma*, la primera parte de la historia de las Galaxias.

Los maestros Jedi Obi Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn lucharán para defender a la reina Amidala y liberar a la galaxia del despotismo de la Federación Mercantil, que pretende hacerse con el control del planeta Naboo. En su camino conocerán al pequeño Anakin Skywalker, al chatarrero Watto, al capitán Panaka y al fabuloso Jar Jar Binks. Y no te pierdas al malo malísimo, Darth Maul... ¡Lo lleva escrito en la cara!

Acción 9 | Tensión 9 | Diversión 9

La Amenaza Fantasma
Ciencia ficción/USA

Estreno: 20 agosto | **M/13**

http://www.starwars.com

Intérpretes: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd...

Los efectos especiales son alucinantes, aunque el estilo se aleja algo de sus antecesoras. **9**

Texto: Elena Castellanos.



El comando SG-1 vuelve de nuevo a la acción: ¡la aventura está asegurada!

La película de ciencia ficción *Stargate* (1994) fue un auténtico exitazo en el mundo entero. Con más de 200 millones de dólares recaudados, *Stargate*, de Roland Emmerich *(Godzilla)* levantó un nuevo mito en historias de otros mundos. James Spader, convertido en el egiptólogo Dr. Jackson, daba la réplica a Kurt Russell en el papel del coronel O'Neill. Ambos forman parte de una unidad especial responsable de inspeccionar qué hay al otro lado de un anillo de metal que, según todos los indicios, comunica con otros mundos. Traspasada la *puerta*, llegan hasta el planeta Abydos, en el que gobiernan los combativos Goa'uld. Lo que encontrarán allí será una auténtica sorpresa.

El éxito de la película, así como un argumento que daba mucho juego, provocó que los productores Jonathan Glassner y Brad Wright se plantearan llevarlo a la televisión.

En el argumento televisivo, el Universo está poblado de personas de todas las épocas y nacionalidades: ¡una pasada! Richard Dean Anderson, conocido por su papel en McGyver, es el encargado de dar vida a O'Neill, mientras que Michael Shanks se mete en el papel de Dr. Jackson.

La serie, que se puso en marcha sólo un año después del rodaje de la película, tiene un comienzo espectacular: sin previo aviso, se abre la puerta espacial y los aliens penetran en nuestro mundo matando a los militares. Junto a la capitana Samantha Carter, el Dr. Jackson descubrirá que en Abydos hay cientos de *stargates* a otros planetas, donde se han instalado los Goa'uld, pequeñas criaturas parecidas a los reptiles, que utilizan a los hombres como envoltorio y hospedaje. En cada episodio, historias ricas en ideas con elementos futuristas, históricos y místicos dan lugar a aventuras fascinantes.

¡Abre la puerta a otros mundos!





La sabiduría de la hechicera vikinga es fundamental en la lucha contra los Goa'uld.



De momento, la serie Stargate se emite en las cadenas Telemadrid (los martes, a las 21:30), TV3 (los lunes a las 22:00) y ETB2 (también los lunes a las 22:00). Es posible que, en breve, otros canales autonómicos la añadan a su parrilla de programación.

Jack O'Neill

(Richard Dean Anderson)



Coronel y ex marine, abandonó el cuerpo militar cuando su hijo disparó su arma sin querer y su mujer le dejó. Por hastío de la vida, se introdujo en el comando *Stargate*.

Samantha Carter

(Amanda Tapping)



Capitán, genial astrofísica, doctora y experta en la tecnología Stementor. Es leal al cuerpo militar porque le costea los estudios, pero lo encuentra absurdo. Es soltera.

Daniel Jackson

(Michael Shanks)



Doctor en Antropología, experto en lenguas y culturas antiguas. Inteligente y sofisticado, no soporta el comportamiento militar. Está casado con Sha're, del planeta Abydos.

Teal'C

(Christopher Judge)



Alien de 90 años que aparenta 35. Poseído anteriormente por los Goa'uld, se pasó, en el primer episodio, al bando de los hombres. Es inmune a los virus y a las infecciones.

Hammond

(Don S. Davis)



General. Mando militar supremo en la Tierra. Muy duro e inflexible, puede llegar a ser muy desagradable. Cuando el planeta está en peligro, pasará sobre cualquier cadáver y, si hace falta, sobre sus subordinados.

Los primeros capítulos



The New Mission

Película piloto de dos horas de duración: un año después de la primera misión, los aliens activan la puerta. El General Hammond reactiva el Stargate Team SG 1 comandado por el coronel O'Neill.



Traicionada y vendida

En una expedición al planeta Simarka, habitado por sucesores de los mongoles, raptan a Samantha con la intención de entregarla a un monarca como regalo.



La búsqueda

A la vuelta del misterioso planeta P3X797, y debido a extrañas circunstancias, Teal'C y Daniel Jackson se transforman en antiguos neandertales, que resultan ser muy peligrosos.



La primera ofrenda

El SG-1-Team busca el equipo SG-9, desaparecido bajo el mando de Capitán Hanson. Encuentran a este megalómano en un planeta lejano, dejándose alabar como si fuera un dios.



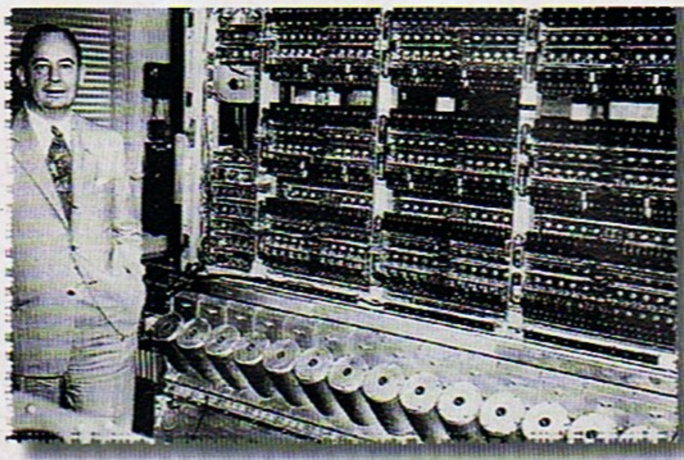
El enemigo en el cuerpo

El teniente Kawalsky, brazo derecho de O'Neill, tiene una larva de Goa'uld dentro de su cuerpo. El equipo teme que los Goa'uld le utilicen como asesino de sus propios camaradas.

Texto: Angelika Buscha. Fotos: MGM (2)

Ordenadores gigantes

¿Te imaginas que tu PC midiera 16 metros y pesara 5 toneladas? ¡Pues así eran los ordenadores en los 50!

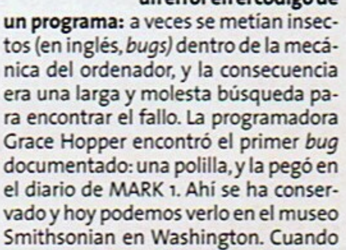


El señor de los iconoscopios: el americano John von Neuman introdujo el software en las gigantescas computadoras; por tanto, fue el precursor de la programación libre.

¿Os habéis fijado alguna vez en la representación del futuro de las antiguas series de ciencia ficción como *Star Trek*? En vez de ratón y voz, la tripulación utiliza anticuadas y aparatosas palancas para guiar la nave a través del espacio. Los ordenadores, por su parte, no parece que sean capaces de calcular mucho más que probabilidades vagas ("probabilidad de supervivencia: menos del uno por cien, capitán...").

Star Trek es una visión del futuro, pero de un futuro como la gente se lo imaginaba en los años 60. Y este futuro nos parece hoy el pasado.

En 1966, los ordenadores aún se concebían como calculadoras gigantescas y muy complicadas, que solamente podían manejar unos cuantos expertos. Y exactamente así es como se reflejan a bordo del *Enterprise*. En aquel entonces, únicamente los que trabajaban en el campo de la electrónica podían intuir que los ordenadores se hicieran cada vez más pequeños, más baratos y más versátiles. Y no eran muchos, ya que los pocos ordenadores que había entonces estaban en poder de algunos consorcios y del ejército. Mientras que un personaje tan peculiar como Konrad Zuse movía las piezas sueltas de su computadora, Z-3, a través del desolado paisaje de la posguerra europea y los británicos despedazaban su decodificador *Colossus*, declarándolo secreto estatal, en Estados Unidos ya se habían iniciado dos grandes proyectos para la construcción de un ordenador. En 1942, ENIAC, financiado por el ejército y, en 1944, MARK 1, promovido por IBM y la US-Navy. Ambos proyectos estaban destinados a mejorar los cálculos balísticos para aumentar así la precisión de la artillería.



Las apariencias engañan: John von Neuman era un auténtico playboy.

Howard Aiken, el constructor del ordenador más ruidoso del mundo: MARK 1.

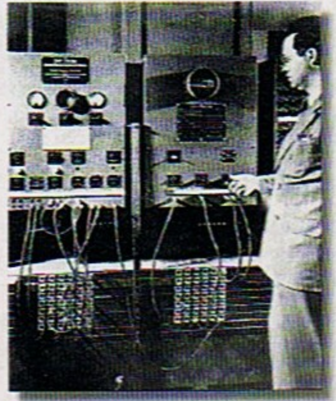
***MARK 1*, el primogénito de los grandes ordenadores, era todo un monstruo de unos 16 metros de largo, una altura de tres metros y un millón de piezas que pesaban un total de cinco toneladas.**

MARK 1 era capaz de leer datos y comandos desde tarjetas perforadas y estaba dotado, al igual que el Z-3 de Zuse, de relés electromecánicos que le servían de memoria. Cuando la máquina estaba en marcha, ¡el estruendo era mayor que una tormenta en el desierto! **Precisamente en esta época se acuñó el término *Bug*, con el que actualmente se define un error en el código de un programa:** a veces se metían insectos (en inglés, *bugs*) dentro de la mecánica del ordenador, y la consecuencia era una larga y molesta búsqueda para encontrar el fallo. La programadora Grace Hopper encontró el primer *bug* documentado: una polilla, y la pegó en el diario de MARK 1. Ahí se ha conservado y hoy podemos verlo en el museo Smithsonian en Washington. Cuando los insectos no le molestaban, MARK 1 hacía obedientemente sus cálculos, pero no servía como modelo para la futura evolución de los ordenadores: sus relés eran demasiado lentos, así que, a partir de 1946, empezó a brillar una nueva estrella en el firmamento informático: ENIAC, posiblemente la que sirvió como prototipo para los ordenadores de *Star Trek*. ENIAC llenaba una habitación entera, pesaba 30 toneladas y se comunicaba con el mundo exterior a través de un total de 6.000 interruptores y bombillas. Sus primeros cálculos, destinados a la construcción de la bomba de hidrógeno requerían varios millones de tarjetas perforadas. Visto desde la perspectiva actual, ENIAC no es más que un *dinosaurio cojo*, comparado con el más modesto de los Pentiums. Apenas podía efectuar 5.000 adiciones por segundo, frente a los 300 millones del Pentium.



MARK 1: 16 metros de largo, tres metros de altura y un millón de piezas.

Y, sin embargo, ENIAC era mil veces más veloz que todas las demás computadoras anteriores ya que, en vez de los ruidosos relés, se habían utilizado por primera vez elementos completamente electrónicos para la memoria: ¡un total de 17.468 iconoscopios! Aún así, ENIAC no era más que una calculadora con tarjetas perforadas: los hombres metían los datos y él devolvía los resultados. Suena extraño, pero es cierto: a nadie se le había ocurrido introducirle a la máquina, aparte de la variabilidad de los números, también el programa que tenía que emplear en sus operaciones. El término *software* sencillamente no existía. **Fue un matemático, John Von Neumann, quien dio el pistoletazo de salida para convertir las computadoras gigantescas en ordenadores modernos cuando, en 1951, terminó de construir el EDVAC, el sucesor del ENIAC.** Éste fue el primer ordenador electrónico que se podía programar de forma variable mediante tarjetas perforadas y láminas. Von Neuman era la estrella entre los informáticos de sus tiempos: increíblemente astuto, dotado con una prodigiosa mente analítica y un carisma que, al parecer, le hacía irresistible para las mujeres. No se privó de nada, hasta tal extremo que sus compañeros estuvieron incluso a punto de echarle de la Universidad.

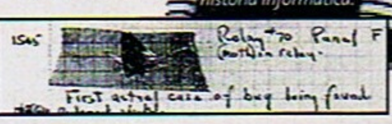


ENIAC 3: *Algo mejor que una calculadora portátil con programación mediante tarjetas perforadas.*

A pasos agigantados, las computadoras iban avanzando hacia el PC de nuestros días, pero aún eran máquinas grandes y tétricas, destinadas a efectuar complicados cálculos matemáticos. Por eso, los astronautas de la novela *Starman Jones* de Robert Heinlein (1953), aún calculan el rumbo a mano y con la ayuda de grandes tablas de logaritmos, como si fuera lo más normal del mundo, para acto seguido, introducirlo en la computadora de a bordo. ¡Increíble!

Continuará...

Grace Hopper encontró el primer bug de la historia informática.





Ojo, computadoras

La historia de las computadoras
http://www.lmdata.es/reports/senderos.htm

Historia de Mark 1
http://www.computer50.org/mark1

ENIAC : ha nacido una estrella
http://www.library.upenn.edu/special/gallery/manchly/jwmintro.htm

ENIAC: 50º aniversario
http://www.seas.upenn.edu/~museum/

Museo del ordenador
http://www.oegig.at/museum/default_en.asp

Texto: Jörn Möller



3/99 **CÓMICS**

STAR WARS EPISODE I ANAKIN SKYWALKER

¡El 'Episodio 1 de La guerra de las Galaxias' también ha llegado al papel! Aquí tienes la primera entrega del cómic con el pequeño Anakin Skywalker de protagonista...

Llegará un día en el que el futuro de la galaxia dependa del destino de un niño... Anakin creció como un esclavo en el desierto de Tatooine, y en su mente sólo había un objetivo: poder reparar la nave Podracer, lo único importante en su vida. Aunque el destino tenía otra cosa para él...".

Así de misterioso es el comienzo de la aventura de Anakin Skywalker en el cómic *Star Wars: Episode I*. Este es el cómic oficial de la última entrega de la saga *La guerra de las galaxias* y en él, Anakin Skywalker -el futuro y malvado Darth Vader- es un pequeño, inocente y bondadoso chico. Tiene unas habilidades muy particulares aunque todavía no las conoce bien: es capaz de ver el futuro, y en además, es de lo más habilidoso para las máquinas.

"Necesito encontrar más piezas para la nave Pod, o si no, no podré participar en la carrera", dice el pequeño y asustado Anakin en el desguace de Watto, un terrible y malvado monstruo verde que le tiene esclavizado. La única manera de recuperar su libertad es ganando la carrera de Pods para su amo Watto. Gracias a su madre, Skywalker se pone en marcha hacia un lugar donde alguien pueda ayudarle. Allí encontrará seres de todo tipo, innumerables piezas de repuesto y ¡hasta un amigo! Pero... ¿conseguirá Anakin arreglar la nave? La respuesta la tendrás en la película que se estrenará el 20 de agosto. ¡No te la pierdas!

LOS CÓMICS

Star Wars: Episode I es el último cómic de la editorial oficial, *Lucas Books*. De momento, es de importación aunque en las tiendas especializadas lo encontrarás fácilmente. La saga se completa con otros capítulos como *Droids*, *Tales of the Jedi* o *X-Wing Rogue Squadron*. Estate atento porque ¡la colección es un auténtico lujo!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Todavía no puedes verlos en la gran pantalla pero si puedes leer sus historias. Mándanos una postalita y uno de estos cómics puede ser tuyo.
SCREENFUN
Apdo. de correos 51.323
28080 Madrid
Ref. cómics

INFO

¡Fundamental!
El diccionario Star Wars

La fuerza
Es el campo de energía generado por todos los seres vivos. El dominio de La Fuerza proporciona un gran poder.

República
Antiguo sistema de gobierno de la Galaxia, suplantado por el Imperio, y por cuya restauración lucha la Alianza Rebelde.

Estrella de la Muerte
Estación espacial militar del tamaño del plaaneta, principal base de las fuerzas imperiales.

Halcón Milenario
tCarguero espacial del tipo Corellian, propiedad de Han Solo. Ha sido armado y trucado, convirtiéndose en una gran nave de combate, de las más rápidas de la Galaxia.

Las webs oficiales

www. starwars.com
¡Casi la webs más deseada del mundo! En ella encontrarás todo sobre el universo de *La Guerra de las Galaxias*. Está totalmente actualizado con un diario sobre el rodaje del Episodio 1, y tienes la posibilidad de comprar juegos, figuras y hasta cómics.

www. lucasarts.com
¡En esta web verás lo que necesites de Behind the Magic y StarWars: desde soporte técnico hasta ayuda On Line con el Yoda's Help Desk, pasamdo por una gran selección de juegos, libros de trucos y merchandising.

Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.

ROL



Cartas coleccionables: ¡usa tu imaginación!

Guerra de Magos

Te aburres en verano? Pues apúntate a un juego de cartas coleccionables espectacular: ***Magic El Encuentro.*** ¿En qué consiste? Tú tienes una baraja (1.600 ptas.)... ¡con la que tienes que controlar un plano mágico! Para hacerlo sólo tienes que encontrar un oponente con otra baraja. Y ahora ya ¡a jugar!

Empiezas el duelo con siete cartas y cada turno robas una adicional. Según las que te salgan te irá bien o... ¡de catástrofe! Existen varios tipos de cartas: las de tierras, las de criaturas y las de hechizos. Las más básicas son las de tierras y con ellas conseguirás la energía mágica que necesitas. Después están las de las criaturas que lucharán por tí y, por último, están los hechizos (que puedes lanzar para ayudar a tus criaturas). Ahora sólo tienes que desarrollar tú ingenio para saber cuándo utilizar cada carta; en que momento es mejor protegerte, atacar...

¡Ah! Y si quieres conseguir más cartas y mejores puedes comprar ampliaciones (525 ptas.).

Si quieres más información métete en la web '*www.wizards.com*', o tambien puedes mandar un e-mail a '*magic_sp@seker.es*'.



Magic: el Encuentro: házte primero con la baraja y cuando la domines puedes compra rte las actualizaciones.

LIBROS

Informática sin secretos

Eres un genio de los videojuegos pero la informática ¡te ha quedado para septiembre! Menudo desastre y menudo verano. Pero no te preocupes porque en SCREENFUN tenemos la solución a tu problema: un libro de informática práctico y entretenido: *Guía Visual: Introducción a la informática.* Con esta guía nada de lo relacionado con la informática tendrá secretos para tí.

El primer capítulo es una introducción a este apasionante mundo: los tipos de ordenadores que hay y los distintos programas que existen (de diseño, de contabilidad, bases de datos...). Después viene uno de los capítulos más interesantes y que te ayudarán a entender un montón de cosas desconocidas: cómo es un ordenador por dentro y cómo funciona (con dibujos incluidos), cada uno de sus componentes (la tarjeta gráfica, el disco duro, los buses y los cables...). Con los conceptos básicos aprendidos puedes pasar al siguiente tema: programación y sistemas operativos. ¿Te suena eso de Pascal, Basic, Java y Lisp? ¡Acertaste! Son algunos de los distintos lenguajes que existen y el libro los trata de una manera muy sencilla.

Además la guía también repasa todo sobre internet, diseño gráfico, Windows 98.... ¡y mucho más! Aunque algunos conceptos te parezcan básicos son necesarios (como verás más adelante en el libro) para asentar conocimientos. El precio de esta guía (muy recomendada) es de unas 2.400 ptas. aprox. e incluye CD ROM.

Así es un PC básico destripado: memoria, tarjeta gráfica, placa base y el procesador.

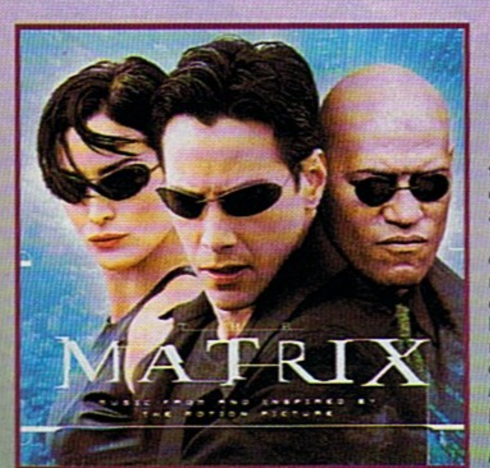

La guía también trata a fondo los periféricos (como el ratón).

MÚSICA

Música cibernética

Seguro que has flipado en el cine con la pelicula *Matrix.* Sus efectos especiales, su guión, los actores... ¡Todo es alucinante! Pero todavía te queda algo más por descubrir en *Matrix...* ¡su arrasadora banda sonora!

Pues no te la pierdas por que en ella encontrarás el ritmo de los grupos más calientes del momento. Si lo que te gusta es el rock tienes mucho donde elegir: desde el salvaje del rock Marilyn Manson con su *Rock is Dead,* pasando por Rage Against The Machine con *Wake Up,* Rammstein con el clásico *Du Hast,* Monster Magnet con *Look to your orb for the warning* o Deftones con *My Own Summer...* Pero no sólo hay caña guitarrera en *Matrix,* ¡el techno también tiene su sitio en esta banda sonora! Encabezados por los que fueron los reyes del baile, The Prodigy con su canción *Mindfield,* le siguen otros grupos electrónicos como los feroces Lunatic Calm con *Leave your far Behind* o Propellerheads con *Spybreak.* Desgraciadamente, ninguna de estas canciones es inédita pero ¡merece la pena por la selección es muy buena!



Marilyn Manson pone el toque de catástrofe (con Rock is Dead) a la banda sonora de The Matrix.

Curso online Cap. 3 En la red:

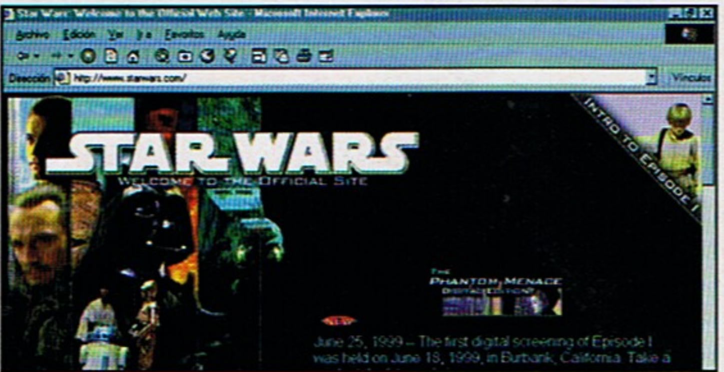
Hazte con información y programas

En Internet puedes encontrar información sobre cualquier tema. Pero, ¿cómo buscarla? ¡Navega o utiliza newsgroups!

Navegar

Internet ofrece un montón de páginas que contienen información sobre todos los temas imaginables. Casi siempre están más actualizadas que cualquier otro medio. Si, por ejemplo, quieres informarte sobre la nueva película de *Star Wars*, en *www.starwars.com* encontrarás primicias e incluso un trailer para bajártelo de la red. También puedes conseguir salvapantallas, demos de juegos, imágenes, sonidos o programas shareware.

Si no conoces ninguna dirección a la que puedas ir directamente, utiliza un motor de búsqueda. Es un programa que busca en la red determinadas palabras clave. Como resultado, aparece una lista con direcciones de páginas que contienen la condición de búsqueda. Algunos de los buscadores más importantes son Yahoo, Altavista y Lycos a nivel internacional, y Sol y Olé en español. Una vez que estés en una web interesante, encontrarás *links* o conexiones que te llevan a otras.



Información privilegiada: en la página oficial de Star Wars *puedes mirar entre bastidores antes del estreno de la película y leer entrevistas a los miembros del equipo.*

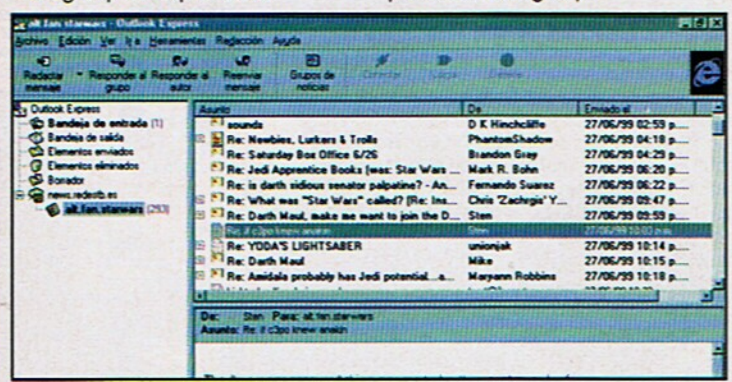
EN INTERNET PUEDES CONOCER GENTE, BUSCAR INFORMACIÓN, JUGAR Y DIVERTIRTE.

Newsgroups

Mucha gente que utiliza Internet comparte los mismos intereses: intercambian informaciones, opiniones o consejos en foros especializados. Estos foros se llaman newsgroups (grupos de noticias). Funcionan como grandes tablones de anuncios en los que cada participante puede dejar notas y ver lo que han escrito los demás. Si buscas información sobre un tema determinado, deberías echar un vistazo en el newsgroup correspondiente.

Puedes hacerlo navegando en la página *www.dejanews.com*, donde encontrarás un motor de búsqueda que rastrea los newsgroups conforme a la información que quieres encontrar.

Si además quieres utilizar newsgroups de forma regular, utiliza el newsreader instalado en el navegador. Se trata de un programa especial para leer y escribir noticias en los newsgroups. Lo encontrarás en Netscape bajo 'Communicator' - Collabra Discussion Groups' y en Internet Explorer, en 'Newsgroup'.



En el Newsreader puedes leer noticias en los newsgroups y escribir las tuyas propias. En el Newsgroup alt.fan.starwars, *por ejemplo, los fans de* Star Wars *intercambian opiniones.*

Continuará...
Cap. 4 Mi Web – tu Web
Compartir la conexión
Cap. 5 El tiempo es oro
Ahorrar tiempo online

¿y ahora qué?

Ya estás en Internet... ¿y ahora qué? Leyendo este artículo te enterarás de la cantidad de posibilidades que te ofrece la red y cómo moverte.

Preséntate en la red

Con una página personal, gente de todo el mundo sabrá quién eres.



Puedes crearte una página web muy especial, escanear tus fotos favoritas para decorarla, contar historias personales o añadir un chat para comunicarte con gente de todo el mundo. Internet te acerca a lo imposible.

Tu página personal

Una página personal es como tu propio domicilio en Internet. Los que conozcan tu dirección pueden pasarse por allí y hacerte una visita. Para ello, la página debe estar guardada en el ordenador del proveedor de Internet. La mayoría de los proveedores proporcionan un espacio de memoria determinado (puedes preguntarles lo que quieres).

Las páginas web están escritas en el lenguaje de programación HTML. No hace falta que te aprendas este lenguaje, ya que existen programas con los que puedes componer una página sencilla utilizando el ratón.

En Netscape encontrarás uno de esos programas en el menú 'Communicator – Page Composer'. En Internet Explorer este programa se llama 'Frontpage Express' y se encuentra en el menú de Windows 'Start – Programme – Internet Explorer'. Los expertos que conozcan el lenguaje HTML, pueden construir páginas por sí mismos.

Conoce a gente de todo el mundo

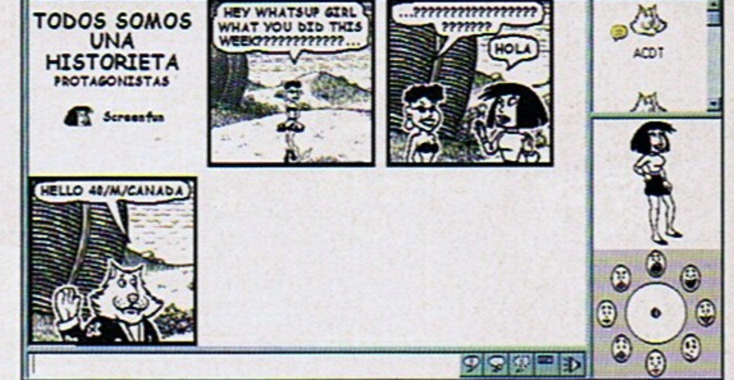
En la red puedes hacer amigos mediante los chats o enviando e-mails.

Chats

Chateando (*chat* significa *charlar* en inglés) puedes comunicarte en la red con gente de todo el mundo. Puedes ver en la pantalla lo que están escribiendo otras personas y responder de inmediato.

Existen dos sistemas de chat distintos. En el caso de los webchats, no necesitas ningún programa adicional para participar. Se encuentran en páginas como *www.yahoo.com*.

El otro sistema de chat se llama IRC y se puede acceder a él mediante un programa especial, como Microsoft Chat. Los expertos prefieren IRC, ya que es mucho más rápido a la hora de leer y contestar a tus interlocutores.

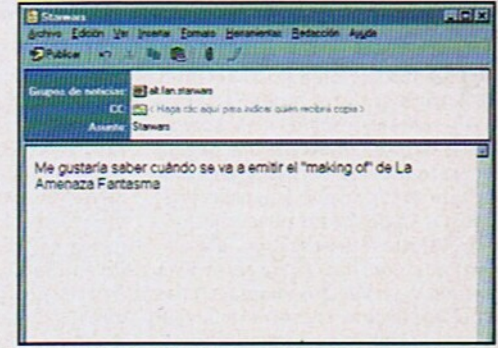


Con el programa Microsoft Chat puedes acceder al sistema de chat IRC. La gracia: este programa muestra a todos los participantes como personajes de un cómic.

Enviar e-mails

Internet tiene su propio sistema de correo. Puedes comunicarte con personas de todo el mundo a través de sus líneas. Al contrario que las cartas tradicionales, con esto no gastarás dinero en el franqueo, sólo en tarifas telefónicas. Un e-mail puede atravesar el globo terráqueo en sólo unos segundos. Para poder enviar y recibir e-mails necesitas un buzón en vigor y un programa de correo electrónico. Normalmente, el proveedor te proporciona el buzón y la dirección correspondiente. Además, puedes crearte tu propio buzón gratuitamente en páginas como *www.lettera.net*, en castellano, o en *www.hotmail.com*, que está en inglés.

Los browser Netscape Communicator y MS Internet Explorer contienen ya su propio programa de correo electrónico. Los encontrarás en el menú 'Communicator – Message Inbox' o en el caso de Internet Explorer, en 'Correo'.



Introducir la dirección de correo, escribir la carta y enviar: el destinatario recibirá tu mensaje en cuestión de segundos.

Texto: Christiane Strobel · Foto: Roman Job



Las Webs más refrescantes

Llegó el verano y con él un sol de justicia: ¿no te parece que ya es hora de salir de la cueva y darle un descansito a tu ordenador o consola? Pero antes de echarte al monte o a la playa, te recomendamos que eches un vistazo a nuestra selección de páginas web.

Cool Chili: *atención al diccionario del Dr. Loop. Tiene buenas dosis de humor.*

Bodyboard sin límites: *información sobre tablas de bodyboard y algunas entrevistas.*

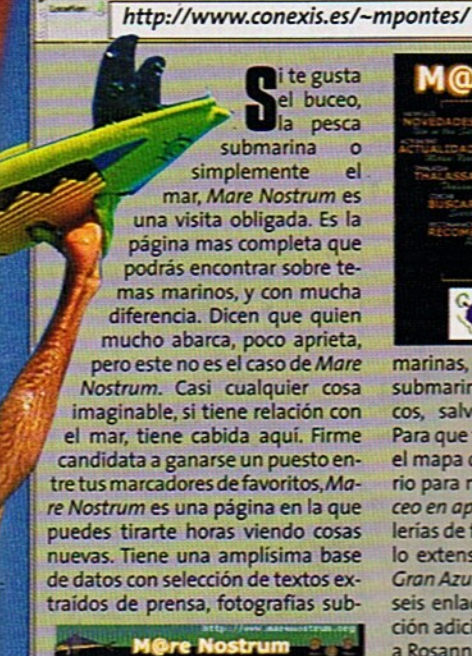
Surfcanarias: *trata en profundidad el surf en las islas.*

La página perdida
Surfer Rule *es una página afiliada a* Radikalboard, *pero desde su sede central es un poco complicado acceder a ella. Mejor hazlo directamente con esta dirección: www.radikalboard.com/surfer_rule. Además de surf, también trata de bodyboard.*

Radikalboard es una página de encuentro para todos los amantes de los deportes *radikales*. Windsurf, surf, bodyboard, wakeboard... Tiene incluso proyectada una página de skate que estará disponible en breve (¡tal vez en cuanto leas estas líneas!). En *Radikalboard* puedes encontrar artículos (en su sección *Total board obsession*, que aspira ser revista online), dejar vuestros mensajes en el *bareto* e incluso encontrar información sobre música y fanzines especializados. Muy interesante es la sección de anuncios *El mercadillo de San Honorato*, donde puedes vender y comprar material relacionado con tu afición. Las secciones de *Radikalboard* están compuestas por páginas completas y semi-independientes, accesibles desde buscador. Pero es francamente más cómodo llegar a ellas desde aquí. También tiene un montón de enlaces, que presenta de de manera divertida y original (¡muy cachondo lo del perro buscador Nasty!). ¡Atré-

Texto: G.P.A.

http://www.conexis.es/~mpontes/





Si te gusta el buceo, la pesca submarina o simplemente el mar, *Mare Nostrum* es una visita obligada. Es la página mas completa que podrás encontrar sobre temas marinos, y con mucha diferencia. Dicen que quien mucho abarca, poco aprieta, pero este no es el caso de *Mare Nostrum*. Casi cualquier cosa imaginable, si tiene relación con el mar, tiene cabida aquí. Firme candidata a ganarse un puesto entre tus marcadores de favoritos, *Mare Nostrum* es una página en la que puedes tirarte horas viendo cosas nuevas. Tiene una amplísima base de datos con selección de textos extraídos de prensa, fotografías submarinas, artículos sobre buceo y submarinismo, relatos, chistes gráficos, salvapantallas... ¡Gigantesca! Para que te hagas una idea, si desde el mapa de la página (¡muy necesario para no perderse!) entras en *Buceo en apnea*, te encuentras dos galerías de fotos, un relato y un artículo extensísimo sobre la película *El Gran Azul* (en español y catalán, con seis enlaces para obtener información adicional —y uno de ellos lleva a Rosanna Arquette, la actriz principal—). ¡Alucinante!

Para colmo, la página tiene un nivel técnico sobresaliente y es actualizada regularmente. Acostumbrados a *webs* chapuceras que se limitan a copiar textos sin ton ni son, *Mare Nostrum* es todo un ejemplo de lo que debería ser una *web*.

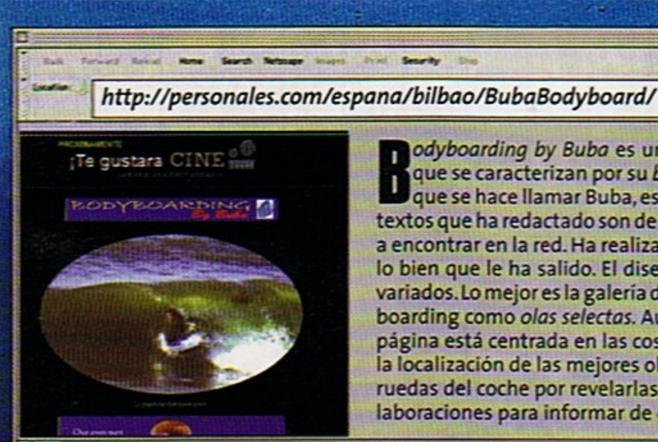
Aunque no te interese el tema, vale la pena visitarla, aunque sólo sea para admirar un trabajo bien hecho.

http://www.ictnet.es/%2bmadveras/default_cast.htm



Páginas sobre senderismo y excursiones hay muchas, pero la que más nos ha gustado es ésta del grupo excursionista catalán *Madteam*. Con una presentación divertida y musical, esta pandilla de amigos nos ofrece información con rutas, mapas y refugios de montaña del Pirineo español. La página en sí no es portentosa, y todavía tiene secciones (bastante prometedoras) en construcción. Pero se nota que está hecha con buena voluntad y entusiasmo, que es lo que cuenta en estos casos. La parte más divertida es la de la información sobre el propio grupo *Madteam*. Pero es una pena que los relatos de sus aventurillas sólo estén disponibles (por ahora) en catalán, mientras que el resto de la página está traducida al castellano. La idea de hacer un forum sobre montañismo es buena, pero no parece que haya tenido mucho éxito. Si te gusta el tema, pásate y escríbeles unas líneas. Seguro que te lo agradecen. Si eres de los que les gusta personalizar el PC, métete en la sección *misceláneа*. Además de consejos para ir a la montaña, regalan un estupendo tema de pantalla silvestre.

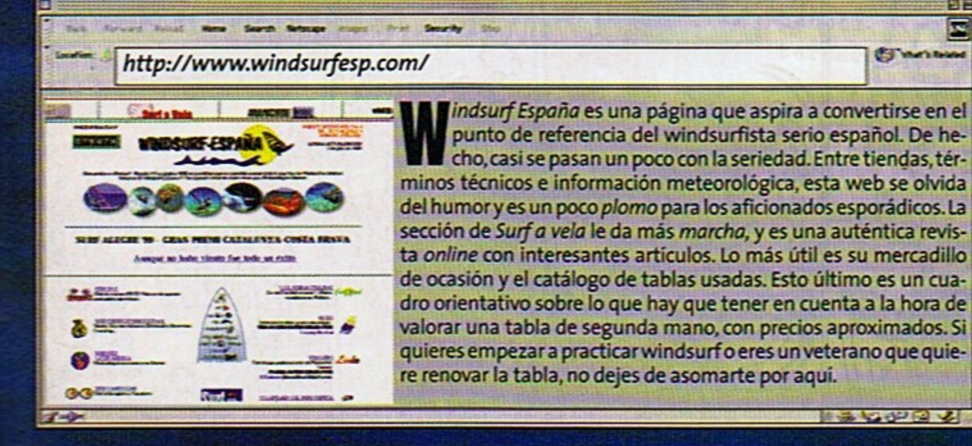
http://personales.com/espana/bilbao/BubaBodyboard/



Bodyboarding by Buba es una de esas páginas personales que se caracterizan por su *buen rollo*. Su autor, un vizcaíno que se hace llamar Buba, es un tipo bastante divertido. Los textos que ha redactado son de lo más fresco y natural que vais a encontrar en la red. Ha realizado la web él solo, y hay que ver lo bien que le ha salido. El diseño es bueno, y los contenidos, variados. Lo mejor es la galería de fotos, que abarca tanto bodyboarding como *olas selectas*. Aunque la información útil de la página está centrada en las costas del País Vasco (y se guarda la localización de las mejores olas, "no sea que me pinchen las ruedas del coche por revelarlas", dice Buba), está abierto a colaboraciones para informar de otras playas desde su web.



http://www.windsurfesp.com/



Windsurf España es una página que aspira a convertirse en el punto de referencia del windsurfista serio español. De hecho, casi se pasan un poco con la seriedad. Entre tiendas, términos técnicos e información meteorológica, esta web se olvida del humor y es un poco *plomo* para los aficionados esporádicos. La sección de *Surf a vela* le da más *marcha*, y es una auténtica revista *online* con interesantes artículos. Lo más útil es su mercadillo de ocasión y el catálogo de tablas usadas. Esto último es un cuadro orientativo sobre lo que hay que tener en cuenta a la hora de valorar una tabla de segunda mano, con precios aproximados. Si quieres empezar a practicar windsurf o eres un veterano que quiere renovar la tabla, no dejes de asomarte por aquí.



UNAS RISAS

Va un hombre al médico y le hacen una serie de pruebas. Al rato, tienen el resultado de las pruebas:
—Lo sentimos, señor, pero usted tiene la enfermdedad de Pendelton.
—Y... ¿es grave?
—No lo sabemos, señor Pendelton.

Uno de Lepe va a un estanco y pide un sello de correos. Cuando el estanquero se lo da, él le pregunta:
—¿Me puede quitar el precio?, es que es para un regalo.

—Mamá, mamá, me voy de caza.
—Pero te llevarás la escopeta, ¿no?
—No, ez que me voy para ziempre...

¿Qué le dice una nalga a otra nalga?
—¡Qué peste hay en este pasillo!

Un calvo y un jorobado se encuentran en la calle, y le dice el calvo al jorobado:
—Oye, ¿qué es lo que llevas en esa mochila?
—Tu peine, imbécil.

Un recién casado le pregunta a su esposa:
—Querida, si mi padre no me hubiera dejado esta fortuna, ¿te habrías casado conmigo?
A lo que la esposa responde, muy cariñosamente:
—Mi amor, yo me hubiera casado contigo sin importarme quién te hubiera dejado esta fortuna.

Un padre a su hijo:
—Hijo, ¿con qué juegas?
—Con lo que me sale de los huevos.
El padre, enfadado, abofetea a su hijo, y éste, llorando, dice:
—¡Mamá, no me compres más Kinder Sorpresa, que papá me pega!

—Mamá, mamá... ¿Los pedos pesan?
—No, cariño.
—Entonces creo que me he cagado.

1X NINTENDO 64

Participa en el sorteo de una consola Nintendo 64: rellena este autodefinido y envíanos una postal con la clave secreta a la redacción de SCREENFUN, apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080, ref: SCREENFUN AUTODEFINIDO 3. Sencillo ¿No? Pues animo, rellénalo y en breve, podrás jugar con el personaje de la foto. El nombre del ganador será publicado en el número 5 de SCREENFUN. ¡Al ataque!

Navegante de Internet / Instala antenas; Discuto un tema / Barco de película; Moneda italiana / Al revés, preposición; 3; Organización militar / Afirmación; Azufre / Nombre de mujer; Comida italiana / Al revés, en las heridas; Seguidor de un artista; Seguidor del maoísmo / Prueba de un juego

5; Con mucha sal / Afirmación

Juego de estrategia / Especie de hongo; Héroe de 'Matrix' / Se expulsa con el calor; 4

Vocal de Lara; Cartas de Juego; Nota musical / No tener

Roedor / Juego: '...1602'; Bosques o selvas / Casamiento

Juego: '...Raider'; Cons. de Tiberian / Diminutivo de Isabel

Vocales de 'país' / En gran cantidad; Hijas de los mismos padres; Atracción de feria / Entes

7; Rey de la selva

Inicial de Toledo / Al rev. y en inglés, par; Al revés, pr. reflexivo / Compañía de juegos; Para hacer plurales / Matrícula de Madrid; Óxido de calcio / Juego de plataformas

Nota musical; Apócope de España / Instituto de la salud

Juego: '... City' / Primera vocal; 1; Uno con cuerdas / Consonante nasal; Mango de la cesta / No se vayan; Al revés, no tienen relieve / Carbono; El héroe de la foto / Afluente del Miño; 2

Terribles y espantosos / Volver a armar; Conjunción / Personaje de dibujos animados; Consonantes de nene / Agrio, al revés

Bebida con alcohol / Para hacer músculos; Se atreve / Destino; Hermano gemelo / Atravesar un lugar; Con buena salud

Inicial de Juego de acción / Regalar; 6; Atraparás / Cabeza de ganado; 9

Matrícula de Alicante / Reza; Relativo al espacio / Avión: '...plano'; Para frenar los barcos / Tipo de aceite

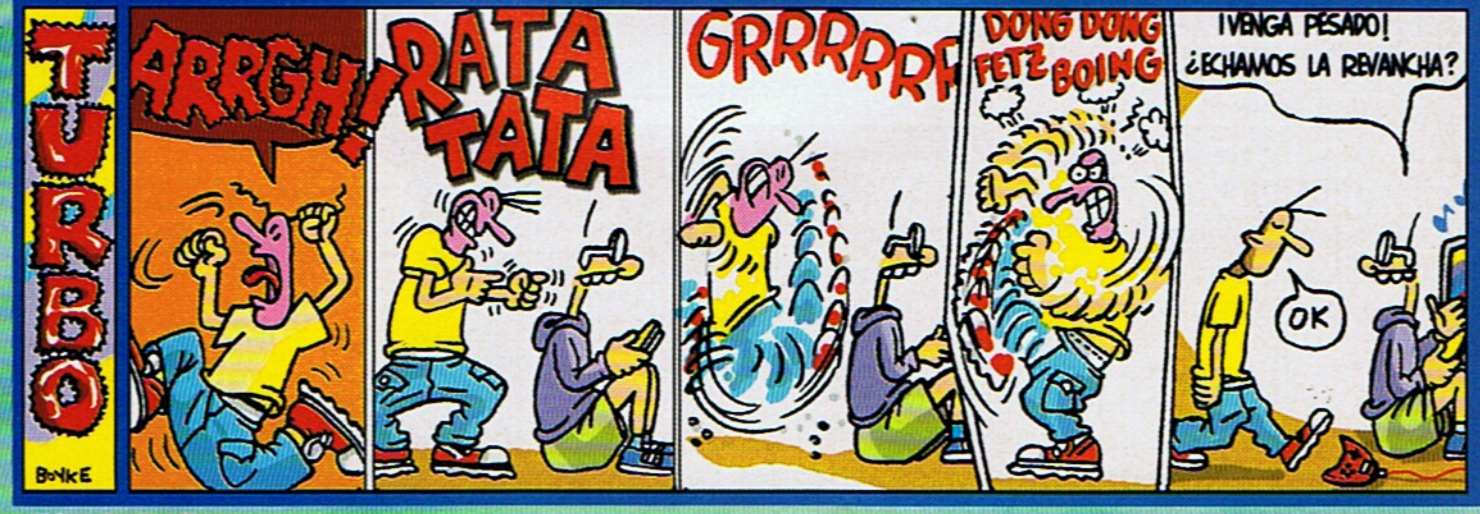
Números impares / Héroe: 'Lance...'; Al rev., nota musical / Remedio: 'Pana...'; Todavía / Pronombre reflexivo

Fruta de verano / Antónimo de barato; 10; Sacristán / Dios egipcio del sol; 8; Nota / Consonantes de severo

Orden de mando / Última vocal; Vuelves a unir / Azufre; Al revés, Comunidad Europea; Primera sílaba de la capital de Italia

Rajas o quiebras de un cuerpo sólido; Planta que sirve de condimento; Mirar

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10; Arma para disparar flechas



LA COSA

Obi Wan Kenobi es su nombre en la última entrega de *Star Wars*... ¿Sabes cómo se llama este actor en la vida real?

Vista de Lince

¡A ver si es verdad que sabes tanto como dices! Averigua de qué juegos son los fragmentos de carátulas que te mostramos. La solución la encontrarás en la pág. 77.









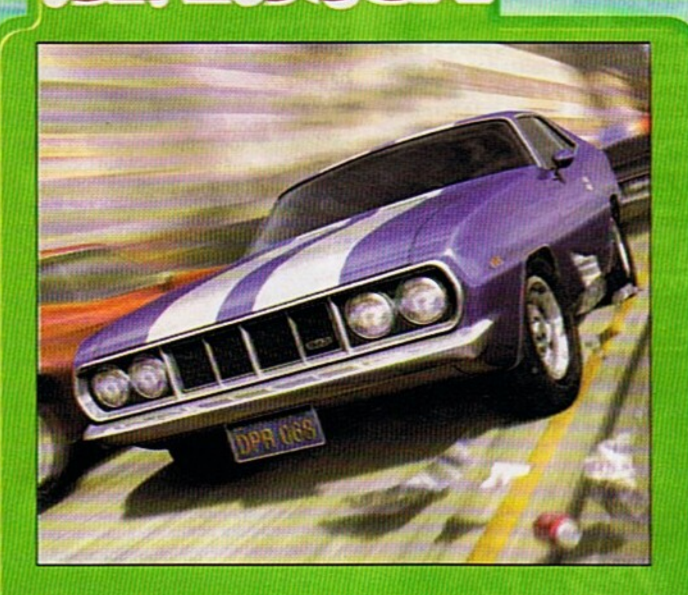








SE BUSCA



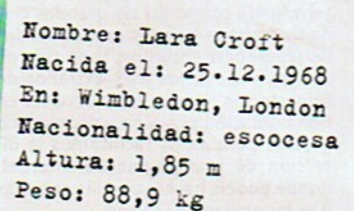


Con la velocidad que lleva este ladronzuelo, ha perdido algunas cosas por el camino. A ver si eres capaz de encontrar las cinco diferencias entre las dos imágenes.

Una falsificación del Curriculum

¡La semana pasada ocurrió lo inimaginable! Una chica se hizo pasar por Lara Croft. Pero cualquiera se da cuenta de que se trata de una estafadora sólo con echar un vistazo a su C.V. Podrás descubrirla si encuentras siete errores (solución pág. 77).





Nombre: Lara Croft
Nacida el: 25.12.1968
En: Wimbledon, London
Nacionalidad: escocesa
Altura: 1,85 m
Peso: 88,9 kg
Estado civil: casada

Comencé mi formación a los 3 años de edad con lecciones particulares, que prosiguieron hasta los 11 años. Después acudí al Wimbledon High School para chicas. Con 16 años entré en el internado Gordonstoun Boarding School, donde permanecí hasta los 18 años. Posteriormente ingresé en la Universidad Autónoma de Madrid, y allí terminé mis estudios; tenía entonces 21 años. Mis hobbies son trepar, el tiro y la música heavy metal. En estos momentos trabajo mucho para 'Tomb Raider IV' de N64. Entre mis apariciones en la pantalla también se incluyen anuncios para la marca de coches FERRARI.

ScreenFun ¡Sorteo!

¿Todavía no tienes *Tomb Raider II*? Pues en SCREENFUN te damos la oportunidad de conseguirlo aún más barato que la serie Platinum: ¡totalmente gratis! Sólo deberás tener un poquito de suerte y que tu carta salga elegida. Tenemos cinco para sortear. Escribe a SCREENFUN, ref: TR II Platinum, apdo 51.323, Madrid 28080.

Psycho Mantis

Me gustaría saber cómo deshacerme en Metal Gear Solid de Psycho Mantis, y si hay alguna manera de hacer que no te lea el pensamiento.

Carlos, Madrid

Hola, Carlos:

Como ya te habrás dado cuenta, Psycho Mantis es uno de los más terribles enemigos de Solid Snake. Sus poderes psíquicos son increíbles (¡incluso es capaz de quitar la imagen de tu propio televisor!). Puedes probar a esquivar los objetos que te envía e impactarle golpes, pero este método no es muy efectivo. El problema es que Psycho puede tomar el control de tu propio mando gracias a sus poderes para leer e infiltrarse en las mentes ajenas. Lo mejor es que desconectes tu Dual Shock (o cualquier otro mando) y lo vuelvas a conectar en el puerto 2 de tu Playstation. Tu enemigo se quedará muy desconcertado cuando vea que no puede dominarte: ¡es el momento para asestarle todos los golpes que quieras sin que él se defienda!



Otra táctica consiste en destruir los bustos con máscaras antigás que encontrarás a derecha e izquierda. Destrúyelos con una pequeña descarga de disparos de la pistola FAMAS. Una vez destruidos, se logra el mismo efecto que cambiando el mando de puerto: escapar del control mental de Psyco Mantis. En cualquier caso, te recomendamos el primer truco.

¡A grandes males, grandes soluciones!

¡QUEREMOS SABER TU OPINIÓN!

En SCREENFUN, no somos unos listillos que creemos saberlo todo, para nosotros nuestros lectores son auténticos expertos por lo que vuestra opinión nos interesa muchísimo. Así que ya sabéis animaros a escribirnos con vuestras sugerencias, ideas, consultas ¡lo que sea! vuestras cartas siempre son bien recibidas en nuestra redacción ¡Nos encanta saber por donde respiráis! Nuestra dirección:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 51.323
Madrid 28080

y nuestro e-Mail:
screenfun@bauer.es

Selecionamos para esta sección aquellas cartas cuyas dudas más se repiten pero no olvidéis que aunque vuestras cartas no salgan publicadas ¡siempre podéis ganar un fabuloso premio!

TRUCOS SCREENFUN

Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal, indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 51.323
Madrid 28080

Cómic de Lara

En vuestra revista, habláis muy a menudo de cómics que luego no sé cómo conseguir, como el de Lara Croft, y el caso es que me encantaría tenerlos.

Luis, Tordesilla (Valladolid)

Hola, Luis:

Son muchas las personas que nos escriben solicitándonos información sobre dónde pueden adquirir un determinado cómic. En las grandes ciudades existen tiendas especializadas donde podéis encontrar todo tipo de cómics, incluso los más extraños de importación. Y para los que vivís en una población pequeña y no podéis ir a estas tiendas, os facilitamos la dirección de una página de Internet, donde podéis hacer vuestras compras y os las envían por correo:

www.intercom.es/norma/venta.htm.

Matrix

La semana pasada fui al cine a ver Matrix y me encantó. Ahora estoy deseando jugar a un juego con el ámbiente de la película ¿Sabéis si van a hacerlo? Y en tal caso ¿Cúando saldría?

Roberto, Madrid

Hola, Roberto:

Hemos recibido muchas cartas como la tuya de lectores deseosos de jugar al videojuego de la película Matrix. Todavía no hay confirmación definitiva de que el juego vaya a salir, ni siquiera tenemos noticias de que lo estén desarrollando, pero todo parece indicar que el rumor se ha propagado debido al éxito de la película cuya estética además recuerda mucho al mundo de los videojuegos.

Carmageddon

Me encanta el juego Carmageddon, ***pero me gustaría saber si va a salir también una versión para Playstation y, en tal caso, quisiera saber la fecha.***

Jesús, Madrid

Hola, Jesús:

Estas de enhorabuena porque, efectivamente, *Carmageddon* va a salir para Playstation y también para Nintendo 64: ambos lanzamientos que ya han sido anunciados por Infogrames, y se proyectan para septiembre del 99.

En principio los precios aproximados son de 9.990 pts. para Nintendo 64 y de 7.990 pts. para la Playstation.



Carmaggedon: ¡polémica asegurada!

Juegos en diskettes

Tengo un ordenador 386 sin unidad de CD-ROM. Me gustaría jugar, pero no encuentro juegos para disquetera. ¿Ya no hay juegos en diskette?

Damián, Orense

Hola, Damián:

Sí puedes conseguir juegos en diskette para tu ordenador. Las consolas y el CDR, con sus inmensas posibilidades gráficas, han desplazado completamente a los diskettes, pero si acudes a centros especializados en videojuegos, ellos te indicarán qué juegos se comercializan aún en este formato. Normalmente, son muy simples, pero eso sí, a un precio muy inferior, por lo que podrás disfrutar de juegos, a veces también muy divertidos, por poco dinero.

Star Wars



He oído que hasta el 20 de agosto no se estrena la película La Ameza Fantasma, ***de la saga*** La guerra de las Galaxias ***y, sin embargo, el juego ya se ha comercializado. La verdad es que no lo entiendo muy bien. Mis amigos dicen que el juego mola mucho, pero tengo miedo a comprármelo y enterarme del final de la peli antes de poder verla.***

Jorge, Tarragona

Hola, Jorge:

Pues la verdad es que en el juego encontrarás los mismos escenarios y personajes de la película, la acción transcurre en el mismo orden y, si logras llegar al final, también averiguarás cómo acaba la película. Así que, si eres de los que les gusta ver las pelis sin saber nada del argumento, te aconsejamos que te compres el juego y lo dejes arrinconado en una esquina de tu casa mirándolo con nostalgia... y el 20 de agosto, después de ver la peli, ve corriendo a jugar con él y date un doble homenaje.

¡Lara desnuda!

Me ha gustado mucho vuestra revista, sobre todo los reportajes de Lara Croft que incluís, como los de los anuncios de Seat en Francia. La verdad es que estoy enamorado de ella, pero necesito más: ¡me gustaría verla desnuda! ¿Podéis sacar alguna foto de Lara sin ropa o darme alguna página web en la que salga?

Roberto, Alicante

Hola, Roberto:

No te creas que eres el único que quiere ver a Lara Croft desnuda... ¡aunque eres de los pocos que tiene el valor de decirlo! Lamentablemente, por esta vez en SCREENFUN no podemos hacer nada para saciar tu sed. Nuestra chica favorita no ha salido todavía desnuda en ninguna de las tres partes de Tomb Raider (¡y mucho nos tememos que en la cuarta tampoco!), así que todas las imágenes que circulan por la red son en realidad fotos promocionales trucadas por algunos fans de Lara (algo que, por otro lado, es totalmente ilegal). Además, ¿no crees que parte del encanto de la arqueologa está en imaginarse lo que hay debajo de esa camiseta verde?



Nintendo 64 o Playstation

Deseo comprarme una consola y quisiera saber cuál es la mejor: ¿Playstation o Nintendo 64? ¿Cúales son las ventajas e inconvenientes de una y otra?

Jesús Alberto, Almería

Ésta que nos haces es la pregunta del millón. Veras, Jesús, no hay una consola mejor que otra, todo depende de quién va a ser su dueño, es decir, de tus gustos y de tus juegos favoritos. Te aconsejamos que apuntes todos tus juegos favoritos en una hoja junto con la plataforma para la que salen, y aquélla que incluya más juegos de los que te molan, es la tuya.

Nintendo 64 tiene juegos y personajes entrañables como *Zelda, Mario y Donkey Kong*. Playstation tiene fabulosos juegos de acción, como *Tomb Raider* y *Metal Gear Solid*.

¡En cualquier caso, te compres la que te compres, la diversión está asegurada!

Ganadores de los sorteos

Top 20: Luis Hernández Serrate, Daniel, Manuel Muñoz Jiménez, Ramón Martínez Lozano, Álvaro Cuesta Pacheco, Francisco del Hoyo Calzada, Francisco Manuel Ojeda García, Oliver del Río, David González García, Guillermo Portillo Guzmán. Silver: Néstor Romero Beltrán, Inmaculada Gómez Navarro, Ceix Fonruge Muñoz, Xabier Campo Barasoain, Daniel Bórnez Martínez. Nintendo 64: Sandra Hernández Aguilar, Francisco Sewio Carballo. Metal Gear: Juan Luis Noval Acebal, Iñaki Cid Larrea, José Romero Chafor. DVD: Manuel Jesús Luque Kenzalá. Furby: María Peirats Mifsud, José Vila Rivera, Angela Portillo García. Estatuilla de Lara: Samuel Lara Martínez. Pascaline: Víctor Lázaro Morales. Cómic 'Resident Evil': Laura Moreno Márquez, Damián Tustarazo Vázquez, Marco Antonio Tortosa Castaño, Julio Antonio Domínguez Pérez, Samuel Gonzaléz Cerdán, Xavier Artola Romero, Luis Valverde, Jairo del Río, Jacob Sánchez Berro, Antonio José Torres Román. Módem: Oriol Gonzaléz. Playstation: Ricardo Rodríguez Seoane. Game Boy: Nerea Fernández Rodríguez.

DE LA PÁGINA 74-75



Se busca



La cosa

Ewan McGregor.

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 2/99

FE DE ERRATAS AUTODEFINIDO N.2/99

La solución del anterior número es 'Roll Cage' pero debido a una errata en la realización del autodefinido, no coinciden exactamente las letras en las casillas correspondientes a la palabra clave. Pero ¡no os preocupéis! todos los que nos hayáis mandando una carta para participar en el sorteo de la Playstation, estáis incluidos. Así pues, manos a la obra con el siguiente autodefinido y podéis haceros también con la Nintendo 64.

SCREENFUN CUESTIONARIO 3

Ahora que ya comienzan las vacaciones de verano, nada mejor que una Game Boy Color para pasar los ratos libres ¡divirtiéndote a tope! Si quieres conseguirla, escribe a SCREENFUN, ref.: Cuestionario 3, apdo. 51.323, Madrid 28080. ¡Suerte!

NOMBRE:..............................

DIRECCIÓN:.................... Nº:...... PISO:..........

CÓDIGO POSTAL:.............. TELÉFONO:.............. EDAD:........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Sega Saturn ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

- Lucha ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Puntería ☐
- Aventura en 3D ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Estrategia ☐
- Simulación ☐
- Reflexión ☐
- Carreras ☐
- Otros.................... ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

Otros:..............................

4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.................. 2ª.................. 3ª..................

5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.................. 2ª.................. 3ª..................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué..................
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué..................
- Online Sí ☐ No ☐ Por qué..................
- Unas risas Sí ☐ No ☐ Por qué..................

7. ¿Qué sorteo de SCREENFUN te ha gustado más?

....

8. ¿Qué echas en falta en este SCREENFUN?

....

9. ¿Qué regalos te gustaría que incluyéramos en SCREENFUN? (Elige sólo una opción)

Pósters ☐ Megapósters ☐ Pegatinas ☐ Demos y juegos ☐ Otros:..................

10. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?..............................

11. ¿Te interesa Internet? Sí ☐ No ☐ Por qué..................

¿Tienes acceso a Internet desde tu casa? Sí ☐ No ☐

¿Que es lo que más sueles buscar en Internet?..................

12. ¿Cuántos juegos compras al mes?

Ninguno ☐ Uno ☐ De dos a cinco ☐ Más de cinco ☐

13. SCREENFUN es mensual: ¿por qué la comprarías?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

PREMIOS

ScreenFun ¡SORTEO!

Y como ya sabemos que ésta es una de vuestras páginas favoritas, nos la tomamos muy en serio, si no faltas a nuestra cita mensual, estamos seguro de que antes o después te harás con algo. Nos escribes una cartita y nos cuentas lo que quieres y ya de paso pues como respiras, lo que te gusta, lo queno, tu sistema preferido, tus héroes, tus videojuegos favoritos, tu mismo ¡Queremos conocerte! Pues venga, manos a la obra, esta es nuestra dirección:

SCREENFUN
apdo. de Correos 51.323
28080 Madrid

Pág. 74



1 Nintendo 64

Rellena el autodefinido, encuentra la solución, mandánosla y si la suerte te acompaña, podrás ganar una Nintendo 64. Link, Mario, Luigi, Donkey, Banjo Kazooie ...entrarán a formar parte de tu vida. Y te aseguramos que te alegrarás de conocerles. Estos chicos son muy especiales.

Ref. Nintendo 64 Autodefinido 3

Pág. 33



1 Sony Playstation

Te preparas una enorme bolsa de palomitas, tu bebida favorita, descuelgas el teléfono, enciendes una velita y ¡cita para dos! tu Playstation y tú nunca os aburrís juntos. ¿Cómo? ¿Qué todavía no tienes una? Solucionémoslo.

Ref. PLAYSTATION nº 3

Pág. 77

1 Game Boy Color

Con una Game Boy Color, los tiempos muertos no existen. Reservale un bolsillo en tu mochila y ¡Olvidate de la palabra aburrimiento!

Ref. Cuestionario 3

Pág. 3



5 Pack papel transfer

¿Te gustaría fabricarte una camiseta con estilo propio? ¿O tu propia mochila? ¿Tu pantalón? Si quieres ser distinto a todo el mundo, si quieres tener una prenda con estilo único, crea tu propia imagen y hazte un diseño *made in tu mismo*.

Ref. Papel transfer

Pág. 73

1 módem 56K

Navega, navegando ¡que es gerundio! Internet te abre un mundo de posibilidades, pero para disfrutarlo necesitas un super-módem como el que regalamos.
Escríbenos y podras hacerte con él.

Ref. MODEM Windsurf

Pág. 68

5 cómics 'Star Wars'

Si quieres disfrutar leyendo casi tanto como jugando, márcate un cómic de 'Star Wars'. Todavía no ha salido la peli y ya puedes conocer a todos los personajes y vivir con ellos alucinantes aventuras. Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi y Darth Maul en tus manos.



Ref. Cómics Star Wars

Pág. 21

2 Silent Hill + 2 pósters

Si te pones a jugar a Silent Hill a la vez que creas la propia atmósfera en tu cuarto ¡Sabras lo que es el terror auténtico! ¿Te atreves a darte una vuelta por Silent Hill?



Ref. Pack Silent Hill

Pág. 61

20 DIV 2

¡Juegas, juegas y juegas! Y mientras lo haces se te ocurren mil cosas, tu imaginación vuela y vuela y tienes un montón de ideas para hacer tu ¡propio videojuego! Pues bien, deja de imaginar y hazlo realidad. Te imaginas a tus compañeros poniendo la cara a los personajes de tu videojuego.



Ref. DIV 2

Pág. 27

5 Ape Escape

¿Quieres llevar el pelo rojo y hacer un viaje en el tiempo en busca de monos malvados? Mándanos una postal con la referencia que te indicamos y lo demás corre de nuestra cuenta.



Ref. Ape Scape

Fotos: Jose Castro

Pág. 13



20 Gorras SF

No dejes que se te calienten los sesos demasiado. Protegete el coco con una super-gorra de Screenfun y así evitarás insolaciones si te quedas jugando con tu Game Boy bajo el sol.

Ref. Gorras SF

Pág. 15

5 Juegos

Vota nuestro Top 20 y a la vez llévate el juego que más te guste...



Ref. Top 20

Pág. 19

3 juegos Dungeon Keeper 2

No dejes que se te calienten los sesos demasiado. Protegete el coco con una super-gorra de Screenfun y así evitarás insolaciones si te quedas jugando con tu Game Boy bajo el sol.

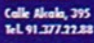


Ref. Gorras






LO MÁS FRESCO DEL MERCADO



ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle Jose Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

Madrid
Calle Alcala, 395
Tel. 91.377.22.88

Madrid
Centro Comercial Alcala Norte
Proxima apertura

Valladolid
Proxima apertura

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

Valencia
Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Próxima apertura

Las Palmas
Alameda de Colon, 1
Tel. 928.382.977

Tenerife
Orotava
Estacion Guagua
Próxima apertura

Tenerife
S.ta Cruz de Tenerife
Proxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

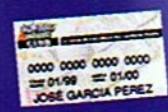
Vizcaya
Basauri
Plaza Arizgoiti
Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donosti
Próxima apertura

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Para recibir más informacion sobre nuestro metodo de afiliacion:

Tel. 96.373.94.71
Fax. 96.374.89.56







3.695

GLOBAL GAME

Http://www.globalgame-europe.com - info@globalgame-europe.com



El día debería tener 48 horas...
¡ Quiero hacer tantas cosas !
¡Tengo que ir a tantos sitios !
¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?
DERBI
THE RED POWER
FREE SHOP
ATLANTIS
La Clonación Del Tiempo
Nuevo Atlantis by Derbi: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com